MÓDULO BÁSICO
RPG QUEST
MINISTÉRIO DA JUSTIÇA
INADEQUADO PARA MENORES DE
14

RPG QUEST

Índice

O Jogo onde você é o Herói!

Introdução

Bem vindo ao Mundo da Imaginação.

O RPG é um Jogo de contar histórias, no qual você e seus amigos viverão grandes aventuras representando papéis de Heróis de um Mundo cheio de emoções e tesouros perdidos.

O RPG surgiu em 1974 como uma mistura de teatro com jogos de tabuleiro e rapidamente foi adotado por professores e pais como uma ferramenta de ensino muito importante, pois desenvolve a imaginação e o convívio social de seus participantes. Hoje em dia é adotado em muitas escolas como ferramenta paradidática e jogado por milhares de pessoas em todo o mundo.

No RPG, os participantes escrevem uma história em conjunto, cada um colaborando para tornar a experiência mais agradável e interativa, representando Personagens e narradores.

O que é RPGQuest?

RPGQuest é um jogo de Fantasia que se passa em um universo fantástico chamado ***Multiverso***, uma região do mundo dos sonhos onde a imaginação é o limite.

Nossos heróis e heroínas são aventureiros que servem aos nobres imperadores, reis, rainhas e magos bondosos das vilas e cidades fantásticas de Arcádia, resolvendo qualquer problema que ameaçar as cidades do Multiverso.

Nossos heróis viajarão pelo continente, enfrentando monstros e recolhendo preciosos tesouros e recompensas. Poderão comprar torres, castelos, barcos e, quem sabe, um dia, não se tornarão reis de seu próprio domínio?

De homens-escorpiões samurais a elfos pistoleiros, de Nezumi (homens-ratos) piratas a anões telepatas, de minotauros ocultistas a construtos alquimistas, de um gladiador orc a um meio-gigante prestidigitador, de barcos voadores a artefatos mágicos, da cabeça da medusa até a armadura de Aquiles, de cidades voadoras até as profundezas de castelos submersos, de cidades perdidas a metrópoles vitorianas... TUDO o que sua imaginação conseguir conceber pode ser encontrado no Multiverso.

Se você já possui algum volume da série ***RPGQuest***, poderá inclusive misturar todos os Personagens deste livro com os heróis e monstros dos outros livros, ampliando ainda mais as possibilidades de aventura.

O que faz de RPGQuest um jogo diferente?

Os RPGs (*Role Playing Games* ou Jogos de Interpretação) são jogos feitos para desenvolver a imaginação e a criatividade de seus participantes. ***RPGQuest*** é a mistura de um jogo de tabuleiro com um jogo de RPG, que serve como porta de entrada para este sensacional *hobby*.

A mecânica de jogo do ***RPGQuest*** facilita e incentiva os Jogadores a criarem e desenvolverem suas próprias idéias, ao invés de utilizarem o livro como "*Regras Imutáveis*". As descrições de regras, magias, rituais, monstros e raças são curtas e objetivas, deixando propositadamente uma margem para que o Mestre e os Jogadores possam adicionar elementos exclusivos de seus próprios mundos de jogo e adaptarem o RPG às suas necessidades específicas da Campanha de cada um.

Por exemplo, quando descrevemos uma raça, colocaremos neste livro apenas o essencial que costuma ser o padrão para aquela raça no Multiverso, mas CADA Mestre deve trabalhar em conjunto com os autores deste livro para ajustar as raças que deseja de acordo com suas necessidades.O mesmo ocorre com as Classes e Habilidades.

Imagine que o Mestre tenha decidido que no seu mundo de jogo existirão 7 subraças de anões, cada uma ligada a um tom de pele cuja tonalidade está associada a alguma das cores do arco-íris. Então neste Bolsão de campanha, existirão anões de pele avermelhada (os mais selvagens), laranja (o tom de pele caucasiano), amarelo (anões com traços orientais), esverdeado (anões que vivem nas florestas...), azulado (anões que vivem no gelo), anil (os anões que vivem debaixo da terra) e violeta (os anões que lidam com magias).

As regras básicas para a raça "anão" podem ser encontradas neste livro, mas convidamos SEMPRE o Mestre a se aprofundar e detalhar estas raças de acordo com o seu mundo particular.

Nós, da ***Daemon Editora***, sempre acreditamos que a melhor e mais divertida característica do RPG é desenvolver a imaginação e a capacidade de visualização mental de nossos leitores. Por isto, escolhemos esta abordagem para trabalhar neste que é de longe o mais completo e organizado Módulo Básico da história do RPG. E dentro desta premissa, ainda expandimos nossas regras de modo que você seja capaz de ir muito além do que projetamos aqui, usando estas raças como parâmetros para criar suas próprias raças, classes, magias, rituais, monstros e civilizações, utilizando elementos de culturas que já existam ou de culturas que você mesmo irá criar.

As regras foram pensadas para serem simples e fáceis de serem entendidas do ponto de vista explicativo, mas completas do ponto de vista prático. Desta maneira, o Mestre e os Jogadores são convidados a explorar mais os aspectos descritivos e narrativos de seus Personagens, ao invés de simplesmente gastar horas e mais horas procurando bônus matemáticos e Personagens sem coerência nenhuma!

E quem ganha?

Todos os participantes ganham. O objetivo do ***RPGQuest*** é contar uma boa história e desenvolver os Personagens, construindo uma verdadeira Saga. É experimentar aventuras e sensações que não existem no mundo físico. Quando uma BOA história é contada, Jogadores e Mestres ganham, não importando o desfecho da história.

Preparação

Um jogador deve assumir o papel de Mestre. Os outros participantes assumem o papel dos heróis. Você vai precisar de no mínimo dois ou três amigos para começar, e no máximo uns oito ou nove, para não perder o controle da narrativa.

Importante: o papel de Mestre é vital para o jogo, pois é ele quem controla os monstros e armadilhas, como um Mestre de RPG, descrevendo as situações e fazendo as vozes e efeitos sonoros para deixar a aventura ainda mais empolgante. Somente ele sabe onde se encontram as armadilhas, monstros e tesouros da aventura.

Sugestão: se você é o dono do jogo e convidou seus amigos para jogar, então é melhor você mesmo ser o Mestre nas primeiras vezes.

Primeiras providências

A primeira coisa que você deverá fazer é providenciar lápis e papel para todos os participantes. No RPG, você não precisa muito mais do que lápis, papel, alguns dados e muita imaginação.

Criando a Campanha

O Mestre deverá definir em que tipo de Plano irá começar sua campanha (será um Mundo Medieval próprio? um Mundo com características Gregas? Um mundo composto de, cidades voadoras nas nuvens? um Reino Subterrâneo? ou todos acima?).

Uma vez definido o tipo de Campanha, o Mestre decide que Raças, Classes e Habilidades irá permitir em sua campanha.

Com estas limitações, os Jogadores começam a criar os Personagens, de acordo com as regras que estão neste Livro. Juntos, eles montarão uma equipe que começará a Campanha.

Criar Personagens é rápido e simples. Talvez o maior problema que você terá será escolher com o que jogar, de tantas opçoes que fornecemos...

Votos de Paz profunda

Os Autores

Conceitos Básicos

Como em qualquer jogo, é preciso conhecer as regras e os termos utilizados para se poder jogar. RPGQuest não é uma exceção. No decorrer do jogo, ou mesmo quando você estiver criando seu Personagem, nós utilizaremos muitos termos que talvez você não esteja familiarizado. Esses termos usados no sistema de magias e combates também são tratados neste capítulo.

Personagem

Antes de começar a jogar, cada Jogador precisa criar um Personagem, que é a representação deste Jogador no mundo fictício de RPGQuest. Durante o jogo, o Personagem realiza as ações propostas pelo Jogador. Um Personagem não vai jogar os dados ou consultar as tabelas, da mesma forma que o Jogador não vai pular pela janela ou lutar com um vampiro.

Ficha de Personagem

Planilha onde são anotadas as características de cada Personagem. A ficha de Personagens encontra-se no final deste livro. Ela NÃO deve ser preenchida; cada Jogador deve tirar uma fotocópia da ficha para seu uso.

Mestre ou Narrador

É o Jogador que ficará responsável pelas regras do jogo. É uma espécie de diretor ou coordenador do jogo. Cabe a ele controlar todos os outros Personagens que não são controlados pelos Jogadores (ver NPCs) e criar e executar as Aventuras. Muito do sucesso de uma Aventura depende dele. Durante uma partida, é o Mestre quem irá propor um problema ou um mistério que os Jogadores tentarão resolver.

Aventura

Uma história criada pelo Mestre, contendo em si um problema a ser resolvido pelos Jogadores. Uma Aventura pode ser curta, terminando em duas ou três horas, ou muito longa, exigindo sucessivas sessões de jogo. Teoricamente, uma Aventura poderia durar para sempre.

Campanha

Uma sucessão de Aventuras, envolvendo a saga dos Personagens, desde a primeira partida.

NPCs

Personagens do Mestre. Também chamado de PdM. Personagens que são controlados pelo Mestre. NPCs geralmente servem como Personagens coadjuvantes nas Aventuras.

Dados

Em RPGs, normalmente são utilizados vários tipos de dados. No RPGQuest usaremos apenas dados de 6 lados. As notações utilizadas são 1d6, 1d3 e 1d2. Jogar **1d3** não é uma jogada de um dado de três lados, mas a jogada de um dado de 6 faces dividido por dois e arredondado para cima (ou seja, 1 e 2 valem "1", 3 e 4 valem "2" e 5 e 6 valem "3"). Um **1d2** funciona da mesma maneira (1, 2 e 3 valem "1", 4, 5 e 6 valem "2"). **2d6** significa rolar dois dados de seis lados e somar os resultados.

Atributos

Funcionam como uma forma de transportar um Personagem para o mundo fictício e estabelecer comparações entre ele e as diversas criaturas. São os Atributos que descrevem seu Personagem como ele é. São em número de 8, divididos em físicos e mentais. **Atributos Físicos** são Constituição, Força, Destreza e Agilidade e **Atributos Mentais** são Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma. Atributos variam de acordo com suas Graduações, de **Lamentável [-3]** a **Divino [+20]**.

Raça

Em um universo de fantasia, existem diversas raças estranhas e maravilhosas que não existem no mundo real. No RPGQuest você poderá jogar com Elfos, Anões, Duendes e vários outros tipos de criaturas, cada uma com poderes e habilidades diferentes. O Mestre deve autorizar todas as raças que ele deseja em sua campanha. Se o mestre não autorizar o uso de uma determinada raça, ela não existirá no seu Mundo de Jogo.

Classe

Conjunto de Habilidades e Perícias que definem uma profissão. Cada Jogador precisa escolher na criação de Personagem qual é a Classe que o Personagem vai pertencer e não poderá mudar mais tarde. O Mestre deve autorizar todas as Classes que ele deseja em sua Campanha. Se o mestre não autorizar o uso de uma determinada Classe, ela não existirá no seu Mundo de Jogo.

Perícia

Determina o que seu Personagem sabe fazer. Ele pode saber usar uma espada, ou ser um excelente carpinteiro. É a Perícia que diz o quão bom o Personagem é em determinada profissão. As Perícias são representadas em Graduações que variam de **Ausente [0]** a **Divino [+20]**.

Habilidades

Características que tornam seu Herói único e especial.São escolhidas na Criação de Personagem e incluem Habilidades mundanas, místicas e sobrenaturais, servindo até mesmo para determinar especificamente alguns tipos de Classes dentro do Jogo.

Perícia com armas

Determina o quanto seu Personagem sabe lutar com uma arma. Em conjunto com a Destreza, defina o Ataque do Herói. As Perícias com Armas são divididas em Graduações, de **Lamentável [-3]** a **Divino [+20]**..

Magias e Rituais

Os Poderes mágicos em ***RPGQuest*** estão divididos em dois tipos: Magias e Rituais.

Magias são formas mais elementares de se lidar com as forças místicas, gerando rajadas de energia pura baseadas nos 6 elementos (Fogo, Água, Ar, Terra, Luz e Trevas). As Magias criam bolas de fogo, rajadas de vento, pedras, raios de luz ou forças das trevas que são usadas para causar dano nos oponentes.

Rituais são formas mais delicadas, que tratam de conjurações, criações, escudos protetores, adivinhações, feitiços, encantamentos, destilações, transmutações e outras magias mais complexas. Para saber realizar um Ritual, o místico precisa ter o Ritual escrito em um **Grimório**.

Rituais Divinos e Arkanos

Existem dois tipos de Rituais no RPGQuest: os **Divinos** são os rituais que são realizados por Sacerdotes a serviço de um deus e os **Arkanos** são os Rituais realizados por Magos, Bruxos ou Feiticeiros.

Pontos de Magia

São o "combustível" que um Personagem místico possui, para indicar o quanto de Magias ele é capaz de fazer.

Quanto mais pontos um Personagem Mago ou Bruxo possuir, mais poderoso ele será. Personagens que não são místicos não possuem pontos de Magia.

Caminhos de Magia

São divisões da Magia que um místico pode escolher para aprender. Existem 6 Caminhos de Magia Elementais: Fogo, Água, Ar, Terra, Luz e Trevas.

Ponto de Focus

Focus é a unidade que indica o quão avançado um místico está em determinado Caminho. Quanto mais Pontos de Focus um místico possuir, maiores os poderes dele naquele Caminho.

Poderes Psiônicos

Um outro tipo de poder que um Personagem pode possuir, desta vez ligado ao Plano Mental. São os poderes desenvolvidos da mente, como a capacidade de erguer objetos no ar usando o pensamento, entre outros.

Pontos de Vida, ou PV

Representa a "energia" que um Personagem possui. Quanto mais PVs um Personagem possui, mais difícil é matá-lo. Personagens Humanos geralmente possuem de 12 a 20 pontos de vida. Um Personagem recupera 1 PV por dia de descanso completo, ou 1d3 se estiver deitado em uma cama sob cuidados médicos.

Dano

Quando um Personagem é ferido e perde Pontos de Vida, dizemos que ele recebeu dano. Quando os PVs de um Personagem chegam a 0 (ou menos), ele desmaia e deve rolar em uma tabela para ver o quão sério foi o golpe, podendo até mesmo morrer.

Rodada

Medida de tempo que equivale a aproximadamente 10 segundos. É utilizada para marcar o tempo durante as Aventuras. É uma medida abstrata e utilizada somente pelo Mestre e Jogadores, suficiente para todos os Personagens efetuarem uma ação.

Cena

Medida de tempo não definida. Como em um filme, demora o tanto que for necessário para a narrativa de uma "cena". Pode demorar de 3 a 18 rodadas (30 segundos até 3 minutos), ou chegar a até cinco ou seis minutos. Quando for necessário, considere que uma Cena possui 3d6 rodadas.

Teste

Em todo RPG, os Personagens fazem Testes para verificar se conseguiram abrir uma porta trancada, se encontraram o livro que procuravam na biblioteca ou para saber que arma matou o corpo que investigam. Isto é chamado Teste. Os Testes são feitos rolando 2d6+Graduação da Perícia/Atributo/Habilidade relacionada e comparando-se com um valor específico (que pode ser o resultado de outra rolagem de dados). Caso o valor tirado nos dados seha igual ou maior, o Personagem conseguiu **Passar no Teste**.

Teste Resistido

São Testes em que o fracasso ou sucesso da ação não dependem apenas das Perícias/Habilidades do Personagem, mas também da Perícia ou Atributo do que está se opondo a ele. Os Testes Resistidos podem ser de vários tipos: Atributo x Atributo, Perícia x Perícia, Atributo x Perícia, Atributo x Magia, Perícia x Magia, Venenos x Resistência e assim por diante.

Nível de Dificuldade

Algumas ações são mais difíceis (ou mais fáceis) de serem realizadas que outras. Para refletir essa variação o Mestre pode impor níveis de dificuldade aos Testes. Este valor é testado contra a Habilidade/Perícia do Personagem (rolando 2d6+bônus).

Os valores são: 4 (Muito Fácil), 6 (Fácil), 8 (Normal), 10 (Difícil), 12 (Muito Difícil) e 14 (Sobrehumano).

Acerto Crítico

No RPGQuest, o valor de uma rolagem natural de "12" (6+6) é considerado um Acerto Crítico e sempre vai acertar o alvo, independente da dificuldade ou do valor necessário para conseguir passar no Teste.

Falha Crítica

Por outro lado, um "2" natural (1+1) sempre é considerado uma falha, não importa quais forem os bônus ou o quão fácil seja para realizar a tarefa.

IP (Índice de Proteção)

A "armadura" que seu Personagem está utilizando. Pode ser uma armadura medieval, um colete à prova de balas ou um escudo energético. Cada IP protege contra um ou mais tipos específicos de dano (contusão, tiros, eletricidade, fogo, gelo, ácido, gases, etc.).

Pontos de Experiência

São pontos que cada Jogador recebe no final de cada aventura ou arco de histórias para representar a experiência de vida que o Personagem adquiriu ao longo desta Campanha, tornando-se mais sábio e mais experiente. Estes pontos são utilizados para melhorar suas Perícia, Habilidades, adquirir novas Magias, Rituais, estratégias e Características de Classe.

Regra de Ouro

Você pode acrescentar, alterar ou remover qualquer regra que desejar, para que seu jogo fique do jeito que você gosta.

A Ficha de Personagem

Descrição

Aqui você colocará detalhes como o nome, raça, classe, sexo, altura, peso, cor dos cabelos, olhos e pele, divindades que o Personagem cultua e o Plano de origem.

Combate

Um resumo dos valores mais usados pelo Personagem em combate.

Perícias com Armas

Para as descrições das Perícias, consulte a página 88. Para detalhes de Armas, consulte o capítulo de Equipamentos.

Atributos

As Regras para Atributos podem ser encontradas no Capítulo de Atributos, página 86. Modificadores raciais estão no Capítulo Raças, na página 14.

Perícias

As Regras para Perícias podem ser encontradas no capítulo de Perícias, na página 88.

Armaduras e Escudos

Consulte o Capítulo de Equipamentos para detalhes sobre o IP de escudos e armaduras.

Rituais, magias e PSI

Cada uma destas Habilidades possui seu próprio capítulo de Regras.

Habilidades

Regras e descrição das Habilidades podem ser encontradas na página 54

Criação de Personagem

Este livro inclui várias fichas prontas de Personagem, mas os Jogadores podem se sentir à vontade para criar novos heróis para suas Campanhas, de modo a personalizar suas Aventuras.

Para criar um novo Personagem, basta seguir estes passos simples e, em poucos minutos, um Herói novinho surgirá para defender Arcádia das Forças do Mal.

Etapas

1) Escolha o **Local de Origem** da Campanha.
2) Responda ao **Questionário** do Personagem.
3) Escolha a **Raça** e a **Classe** do Personagem.
4) Distribua os **Pontos de Atributo**.
5) Escolha as **Perícias** Extras.
6) Escolha **Equipamentos e Armas**.

Escala de Atributos, Perícias e Habilidades

RPGQuest é um dos mais práticos e rápidos sistemas de RPG que existem. Ele privilegia o ato de contar histórias ao invés de ficar perdendo tempo com bônus e fórmulas matemáticas mirabolantes . O objetivo do RPG é se divertir. Para medir os poderes dos Personagens, usamos uma única tabela que vale para todas as Habilidades, Atributos, Perícias e Poderes. A escala abaixo é utilizada para comparar os Personagens e suas Habilidades na rolagem de dados.Todos os Testes são feitos utilizando-se 2d6, que são rolados, somados ao bônus da **Graduação** e comparados com a Dificuldade para verificar se a ação foi realizada.

Graduação	Bônus
Lamentável	-3
Patético	-2
Muito Fraco	-1
Fraco	0
Normal	+1
Bom	+2
Ótimo	+3
Incrível	+4
Superior	+5
Heróico	+6
Lendário	+7
Espetacular	+8
Formidável	+9
Fenomenal	+10
Brilhante	+11
Magnífico	+12
Fantástico	+13
Mítico	+14
Utópico	+15
Épico	+16
Supremo	+17
Titânico	+18
Semi-Divino	+19
Divino	+20

Local de Origem da Campanha

A primeira coisa que um Mestre deve escolher para começar sua Campanha é o **Local de Origem** onde ela irá começar. Este será a "base de operações" da Campanha, o primeiro lugar que o Mestre irá se preocupar em detalhar e o ponto de origem da história que juntos pretendem contar no RPG.

Com ele, o Mestre poderá calcular o custo de aquisição de certas Raças e Classes pelos Jogadores.

Alguns Locais de Origem disponíveis são:

Afrika: um dos continentes mais antigos de Arcádia, terra das planícies centrais, das savanas e das florestas impenetráveis. Áfrika é o universo da mitologia africana, com tribos seculares, minas de ouro perdidas e uma gama de animais e criaturas fantásticas.

Bretanha: as terras de Avalon e Camelot. Representa a Inglaterra mítica, com Camelot como sua capital. Seus domínios extendem-se desde o lendário lago Ness, ao norte nas Highlands, até os templos de pedra de Stonehenge, ao sul.

Egito: as Terras Douradas de Rá. Conhecidas por suas pirâmides gigantescas e por suas vilas e templos dispostos ao longo do mítico rio Nilo. Algumas das cidades mais importantes de Arcádia, como Alexandria e Cairo, estão localizadas nestes reinos.

Germania: o território da guerra. Recoberto por densas florestas subtropicais, Germania é palco da guerra eterna entre os orcs e goblinóides prussianos aliados de Halzazee e os arcádios, em um universo semelhante ao da primeira guerra mundial, mas com magia e máquinas fantásticas à vapor.

Halzazee: reinos fronteiriços com o Inferno, lar dos maléficos demônios, orcs, goblinóides e todas as criaturas sombrias de Arcádia. São terras devastadas, habitadas por bruxas, mortos-vivos e toda sorte de criaturas do mal. Aprisionadas nestas terras sombrias, vilas medievais no estilo da europa oriental tentam sobreviver aos domínios dos senhores do caos.

Hi-Brazil: A Terra Prometida. De geografia idêntica à do continente sul americano, Hi-Brazil é um continente de muitas oportunidades e muitas raças fantásticas, talvez um dos mais interessantes de todo o Multiverso.

Índia: também uma das civilizações mais antigas do Multiverso. A Índia é recoberta de florestas tropicais, onde cidades de pedra do Período Lemuriano descansam, protegidas por seus deuses e monstros de muitos braços. Algumas das mais sábias raças do Multiverso foram criadas neste reino.

Langedoc: o equivalente mítico do sul da França, terra dos Cátaros e dos Cavaleiros Templários, e também única região verdadeiramente cristã de arcádia. Apesar dos ataques constantes da maléfica Inquisição, Langedoc permanece com um dos mais importantes centros de cultura de Arcádia.

Midgard: as terras geladas dos Vikings, habitadas pelos Aesires e pelos Vanires e protegida pelos deuses nórdicos, Midgard também é a terra dos anões, trolls e gigantes do gelo.

Neokosmos: um continente criado pelos deuses gregos após o advento do Cristianismo na Terra. Possui muitas características da antiga Grécia, mas com uma geografia própria e muito maior. Neokosmos é protegido por Poseidon, o deus dos Mares

Raças

Uma vez definido o local inicial da Campanha, o Jogador pode escolher uma raça dentro das raças disponíveis para o Jogo. No capítulo de Raças apresentamos cerca de 80 Raças diferentes dentre as milhares que existem no Multiverso.

Cada Raça possui um custo em Pontos de Criação de Personagem. Este custo reflete as Habilidades especiais de cada Raça, balanceados com as Fraquezas específicas de cada Raça também. Além disto, existe um custo de **Raridade**. Escolher uma Raça que não pertence a determinado Plano sofre um acréscimo de +2 pontos.

André vai começar sua primeira campanha de RPG. O Mestre escolheu Nova Arcádia como local de origem da partida e autorizou cada Jogador a gastar 8 Pontos de Criação de Personagem. André deseja jogar com um Gnomo (4 Pontos) chamado Zack.

Bianca também possui 8 Pontos de Criação, mas escolheu começar a Campanha com uma Elfa (4 pontos) chamada Aleena.

Carlos deseja jogar com um Nezumi (3 pontos), dos Reinos de Jade. Como não é uma raça nativa de Nova Arcádia, o custo de um Nezumi será de 5 Pontos de Personagem.

Danilo quer começar a campanha com um membro do Povo-Escorpião (4 pontos). Como esta também não é uma raça nativa de Nova arcádia, seu custo será de 6 Pontos de Personagem.

Edison escolheu jogar com um Personagem Humano (1 ponto).

Sexo

Seu Personagem pode ser do sexo **Masculino** ou **Feminino**. Não há diferenças em termos de jogo, com exceção de algumas Raças (Amazonas, Faunos, Ninfas...) que só permitem Personagens de um sexo específico. A maioria das Classes e Habilidades podem ser escolhidas por ambos os sexos.

Descrição Física

Em seguida, os Jogadores anotam nas fichas de Personagem as descrições físicas de cada um deles, descrevendo como são, fisicamente, cada um de seus Personagens:

André: *Seu Personagem, Zack, o gnomo, é baixinho, com 1,2m de altura, possui a pele levemente esverdeada e um nariz longo e fino. Seus cabelos parecem cabelos de milho, possui olhos azuis muito claros e anda sempre vestido com roupas coloridas, embora elegantes dentro de um padrão gnomo. Seu instrumento favorito é uma harpa, que usa para compor suas magias.*

Bianca: *Sua Personagem, Aleena, é uma Elfa nascida nas regiões mais frias de Nova Arcádia, onde aprendeu a caçar com seus pais desde criança. Quando se tornou adulta, seguiu a mesma linha de trabalho de seu irmão, que é a de Caçador de Recompensa.*

Carlos: *Seu Personagem é originário dos Reinos de Jade. Ele foi abandonado diante de um templo do deus Oghma quando pequeno e acabou sendo criado pelos Sacerdotes, que ficaram com pena de uma criatura tão pequena e indefesa. Kritt é muito agradecido a todas as oportunidades que Oghma lhe proporcionou e é um servo muito dedicado dele. Possui a pelagem cinzenta e olhos azulados.*

Danilo: *Vorshaugh é um membro do povo-escorpião que originalmente lutava nos exércitos do Egito. Depois de algumas campanhas frustradas, acabou abandonando o exército e tornou-se um mercenário. Vorshaugh está entre o limite da legalidade e ilegalidade, pois sua condição como Povo-Escorpião faz com que seja muitas vezes confundido com um monstro ou ameaça. Viveu algum tempo como cobrador de impostos, mas seu grande sonho é viver uma vida de aventuras. Possui o dorso castalho e olhos e cabelos castanho avermelhados.*

Edison: *Seu Personagem se chama Jeremy. Nascido de uma família de Druidas e Sacerdotisas, desde pequeno ele demonstrou grande habilidade com o arco-e-flecha, escolhendo esta como sua profissão. Jeremy é loiro, com olhos azulados e cabelos compridos, sempre presos em um rabo de cavalo ou trança. Possui uma marca de nascença na forma de uma cruz, em seu ombro esquerdo.*

Jeremy tornou-se amigo de Vorshaugh durante uma aventura e os dois estavam pensando em montar um grupo de caçadores de recompensa quando esbarraram em Aleena que, com sua experiência, tornou-se uma espécie de líder dentro do grupo.

Classes

Novamente, de acordo com o local de origem da Campanha, o Jogador deve escolher uma (ou mais) Classe para seu Personagem. Neste livro, fornecemos aproximadamente 110 Classes diferentes de Personagem para escolher.

Assim como as Raças, as Classes também possuem um custo em Pontos de Criação de Personagem, refletindo as Habilidades Especiais, Perícias, Perícias com Armas, Pontos de Vida e Poderes Especiais de cada Classe. Novamente, existe um custo de **Raridade**. Escolher uma Classe que não pertence normalmente a determinado Plano sofre um acréscimo de +2 pontos.

O Gnomo de André será um Bardo (4 pontos), totalizando os 8 pontos que ele tinha para gastar.

Bianca deseja que sua elfa seja uma Caçadora de Recompensas (3 pontos), totalizando 7 pontos. Bianca ainda possui 1 ponto para gastar em Habilidades.

O Nezumi de Carlos será um Clérigo do Deus Oghma (Celta), ao custo de 3 pontos. Carlos também gastou seus 8 Pontos de Personagem.

O Homem-Escorpião de Danilo será um Mercenário (2 pontos). Ainda lhe sobra 1 Ponto para gastar em Habilidades especiais.

O Personagem de Edison será um Arqueiro (3 pontos), sobrando para ele 4 Pontos para gastar em Habilidades.

Habilidades

Além de Raça e Classe, o Jogador pode comprar Habilidades específicas com os pontos que restaram, para Personalizar um pouco mais o seu Herói.

Existem cerca de 200 Habilidades que podem ser compradas e, dentro delas, você ainda pode gastar mais Pontos de Criação para aumentar sua Graduação (de **Normal** para **Bom**, **Ótimo**, **Incrível** e assim por diante...).

André, Carlose Danilo não possuem mais pontos para gastar.

Bianca comprou a Habilidade com Cordas [Normal] com o Ponto de Personagem que sobrava.

Edison comprou Ataque Incorpóreo (2 pontos), Flecha Incendiária [Normal] (1 ponto) e aumentou Flechada Certeira de [Normal] para [Bom] (1 ponto).

Atributos

O próximo passo é escolher os Atributos. Cada Personagem começa com todos os Atributos em **Fraco** e possui com 10 **Pontos de Atributo** para dividir como quiser entre eles. Cada ponto investido aumenta a Graduação de um Atributo em +1, sendo que nenhum Atributo pode ser maior do que **Ótimo** [+3] nesta etapa de criação de Personagem, nem menor do que **Fraco** [0].

André (Zack): FR +1, CON +1, DEX 0, AGI +2, INT +1, WILL +2, PER +1, CAR +2

Bianca (Aleena): FR +2, CON +1, DEX +1, AGI +3, INT +1, WILL +1, PER 0, CAR +1

Carlos (Kritt): FR +1, CON +1, DEX +1, AGI +1, INT +2, WILL +3, PER +1, CAR 0

Danilo (Vorshaugh): FR +1, CON +3, DEX 0, AGI +2, INT +1, WILL +1, PER +1, CAR +1

Edison (Jeremy): FR +1, CON +1, DEX +3, AGI +2, INT +1, WILL 0, PER +1, CAR +1

Modificadores Raciais

Os Modificadores raciais são aplicados DEPOIS que os Atributos são comprados, porque eles podem subir (ou descer) os limites dos Atributos normais.

André (Gnomo) = FR -1, INT +1
Bianca (Elfo) = FR -1, DEX +1
Carlos (Nezumi) = DEX +1, INT -1
Danilo (Povo-Escorpião) = FR -1, CON +1, AGI -1, PER +1
Edison (Humano) = sem modificadores

Perícias

Cada Personagem recebe automaticamente Pontos de Perícia em decorrência de sua Classe escolhida. Além deles, cada Personagem possui CINCO Pontos de Perícia extras para gastar nas Perícias que desejar. Estes Pontos de Perícia extras podem ser usados para comprar uma Perícia nova em [Normal] ou para aumentar UMA Graduação em uma Perícia que o Personagem já possua.

André (Bardo): *Artes-Disfarce [Bom], Conhecimentos-Geografia [Normal], Conhecimento-História [Normal], Manipulação-Impressionar [Norml], Manipulação-Lábia [Bom], Música-Canto [Bom] e Música-Instrumentos de Corda [Bom]. Possui também Espada Curta [Bom] e Adaga [Normal]. Com seus 5 pontos extras, ele compra Furtividade [Normal], Natação [Normal] e Profissão [Normal] e aumenta Música-Canto e Música-Instrumentos de Corda de [Bom] para [Ótimo].*

Bianca (Caçadora de Recompensas): *Armadilhas [Bom], Conhecimentos-Geografia [Bom], Falsificação [Bom], Fechaduras [Bom], Furtividade [Bom], Rastreio [Bom]. Ela ainda escolhe 3 armas em [Bom] (Espada Longa, Adaga e Arco-e-Flecha). Com seus 5 Pontos extras de Perícia, ela aumenta Espada de [Bom] para [Ótimo], aumenta Armadilha de [Bom] para [Ótimo], aumenta Rastreio de [Bom] para [Ótimo] e compra Animais [Normal] e Avaliar [Normal].*

Carlos (Clérigo): *Conhecimentos-Religião [Bom], Cura [Bom], Decifrar [Bom], Idiomas [Bom]. Possui Morningstar [Normal] e Adaga [Normal] como armas. Com seus 5 Pontos de Perícia extras, ele compra Herbalismo [Normal], Natação [Normal], Montaria [Normal], Manipulação-Lábia [Normal] e Sobrevivência [Normal].*

Danilo (Mercenário): *Escudo [Bom], Montaria [Bom], Sobrevivência [Bom]. Além disso, ele possui Lança [Bom], Espada Longa [Bom] e Besta de Mão [Bom]. Com seus 5 Pontos de Perícia extras, ele compra Avaliar [Normal], Herbalismo [Normal], Conhecimento-Geografia [Normal], Idioma (Elfo) [Normal] e Manipulação-Impressionar [Normal]*

Edison (Arqueiro): *Armadilhas [Normal], Escalar [Normal], Furtividade [Normal], Montaria [Normal], Rastreio [Normal], Sobrevivência [Normal], Arco-e-Flecha [Bom], Espada Cimitarra [Normal] e Punhal [Normal]. Com seus 5 Pontos de Perícia extras, ele aumenta a Graduação em Arco-e-Flecha de [Bom] para [Ótimo], aumenta a Graduação em Escalar de [Normal] para [Bom] e compra Artífice [Normal], Cura [Normal] e Natação [Normal].*

Magias e Rituais

Os Personagens que possuem Magias ou Rituais anotam em suas fichas a quantidade e a descrição dos Rituais que possuem. Magos anotam estes Rituais em seus *Grimórios*, enquanto Clérigos e Sacerdotes possuem acesso a qualquer **Ritual Divino** dos Círculos, bastando rezar para sua divindade pela manhã pedindo os Rituais que deseja conhecer durante o dia.

Zack, o Gnomo e Aleena, a Elfa, possuem aptidão Mágica, o que significa que suas raças possuem a capacidade de aprender Magias e Rituais, mas apesar disto, eles não começam a Campanha conhecendo nenhum deles. Mais tarde, com Pontos de Experiência, Zack e Aleena poderão comprar suas capacidades mágicas.

Por outro lado, Kritt, o Nezumi, é um Clérigo. Como Sacerdote de Oghma, ele possui Proficiência Ritualística Divina [Normal], o que lhe permite preparar 1 Ritual do 1º Círculo por dia, dentro de QUALQUER ritual Divino. Todas as manhãs, ele precisa escolher qual Ritual vai pedir a Oghma para memorizar.

Vorshaugh e Jeremy não possuem Rituais ou Magias

PVs

Os Pontos de Vida de um Personagem são determinados pela Classe que o Jogador escolheu e pelo valor da CON dele. Basta olhar no capítulo de Classes e preencher a ficha:

André (Bardo): 9+2xCON = 11 PVs
Bianca (Caçadora de Recompensas): 12+2xCON = 14 PVs
Carlos (Nezumi): 10+2xCON = 12 PVs
Danilo (Mercenário): 12+2xCON = 18 PVs
Edison (Arqueiro): 11+2xCON = 13 PVs

A Criação de Personagens está concluída!

Basta agora escolherem os equipamentos e preparar os toques finais de suas Fichas, como definir quando e onde eles se conheceram e como vai ser o início da Campanha.

Boa Sorte !!!

Raças

1. Raças

Em RPGQuest existem mais de 70 raças iniciais, baseadas em raças de fantasia medieval, ficção científica e lendas, que podem ser escolhidas pelos jogadores para representar seus Personagens.

O jogador começa a criação de Personagem escolhendo uma Raça. Para isso, ele paga um **Custo**, de acordo com a raça que escolheu (porque algumas raças possuem vantagens em relação a outras ou são um pouco mais poderosas e é necessário balancear a campanha). Este é o custo básico da raça, sem contar a sua **Raridade**. A Raridade vai depender da Campanha de cada Mestre e é uma regra opcional. Raças que não pertençam ao Plano inicial da Campanha sofrem um acréscimo de +2 em seu custo.

Pedro quer jogar com um Personagem Autômato. A campanha será ambientada nos Reinos de Jade, mas o Mestre permitiu a Pedro jogar com um Autômato desde que pague o custo extra de +2.

Cada uma delas possui características próprias que são chamadas de Habilidades Raciais (elas estão descritas no capítulo ***Habilidades***). Algumas possuem também fraquezas características de cada raça e modificadores de Atributos para serem aplicados em sua ficha de Personagem.

Humano

Custo: 2
Planos: todos.
Deslocamento: 9m (6 casas).
Modificadores: nenhum.
Habilidades Raciais: nenhuma.
Fraqueza: nenhuma.
Descrição: Os humanos são a raça mais comum no Multiverso. Possuem normalmente entre 1,50 e 1,90m de altura em média (podendo chegar a até 2,10m) e pesam entre 50 e 90kg (também podem chegar a até 120kg). Mulheres normalmente são ligeiramente menores e mais leves, mas isto também é muito relativo!

Possuem olhos castanhos, azuis ou esverdeados (embora no Multiverso existam infinitos padrões de cores para olhos), várias tonalidades de cores de cabelo (as mais comuns são o loiro, moreno, castanho e ruivo, mas podem ser encontrados cabelos verdes, roxos, azuis, de uma infinidade de cores e até multicoloridos), além de lisos, crespos ou ondulados.

Humanos possuem diversos tons de pele (que variam do albino ao negro, passando pelo vermelho indígena, amarelo oriental e branco caucasiano). Homens ainda podem usar barba, bigode ou qualquer combinação de pêlos faciais.

Personagens humanos possuem custo 2, mas se o jogador escolher qualquer tom de pele, cabelo ou olho muito diferente de um humano "comum" (um humano que viva no planeta Terra), o custo da raça será de 3 pontos de Personagem.

Amazona

Custo: 3
Planos: Velha Arcádia, Hi-Brazil.
Deslocamento: 9m (6 casas).
Modificadores: FR +1, CAR +1, CON -1 e DEX -1.
Habilidades Raciais: nenhuma.
Fraquezas: nenhuma.
Descrição: Amazonas são a raça de mulheres guerreiras que governam algumas regiões de Arcádia. Medem entre 1,60m e 1,90m e pesam entre 50kg e 80kg. No restante, elas aparentam serem mulheres Humanas com o corpo bem definido. Elas nascem da união de Humanos e Amazonas; se o filho for macho, será Humano, se for fêmea, Amazona.

As Amazonas são nativas da Velha Arcádia. Exploradoras, chegaram ao continente de Hi-Brazil há muitos anos, por causa de um acidente durante uma tempestade mística. Um barco com algumas dezenas de Amazonas chegou à ilha que hoje é conhecida como Ilha dos Búfalos e elas se estabeleceram no continente alguns anos depois.

A grande maioria das Amazonas acredita que os homens servem apenas como reprodutores, mas não é raro uma delas se apaixonar por um Humano (se ele for um grande guerreiro) e deixar suas irmãs para viver com ele.

Anão

Custo: 4
Planos: Nova Arcádia, Hi-Brazil, Midgard, Reinos Subterrâneos.
Deslocamento: 6m (4 casas).
Modificadores: CON +1, AGI -1.
Habilidades Raciais: Enxergar no Escuro [Normal], Ligação com Pedras [Normal].
Fraquezas: Inaptidão para Magia Arkana.
Descrição: Anões são os habitantes das montanhas. Baixos e atarracados, são excelentes guerreiros e muito habilidosos com esculturas e armas de metal. São fortes, teimosos e rabugentos, sempre dispostos a arrumar encrencas com forasteiros.

Anões tradicionais medem entre 1,30 e 1,50m e pesam em torno de 50 a 80kg (as fêmeas medem entre 1m e 1,40m e pesam entre 40 e 60kg), sendo muito corpulentos e musculosos, apesar da baixa estatura. Anões chegam a viver 200 anos.

Os anões gostam de usar martelos e machados, bem como armas leves que não atrapalhem seu movimento dentro dos túneis. Muito dificilmente utilizam-se de escudos. Nas montanhas, usam armaduras mais pesadas e machados anões de duas lâminas como arma favorita.

Os Anões são extremamente orgulhosos de suas barbas. Cortar, queimar ou fazer qualquer tipo de ação contra a barba de um anão é pedir uma morte lenta e dolorosa. As mulheres anãs também possuem barbas.

Automato

Custo: 4
Planos: Velha Arcádia, Neokosmos, 1001 Noites, Germania, Halzazee.
Deslocamento: 9m (6 casas).
Modificadores: nenhum.
Habilidades Raciais: Armadura [Normal], Imunidade [Construto], Pontos de Vida [+2 PVs].
Fraquezas: Caminhar, Inaptidão para Psiônicos, Inaptidão para Magia Arkana.
Descrição: Automatoi são estátuas (normalmente metálicas, mas podem ser feitas de qualquer material) ou construtos criados por Hefestus ou outro grande mestre artesão, e animados pela vontade divina ou pelo poder da magia/alquimia.

A forma e o tamanho de um Automato (pronuncia-se "Autômato") pode variar muito, imitando outras raças, animais ou seres antropomórficos, apesar de sua imensa maioria possuir alguma semelhança com humanos. Os Automatoi podem ser construções belas (para servirem como criados para algum feiticeiro poderoso) ou horrendas (no caso de Automatos de guerra), podem ter um acabamento refinado ou serem construídos com peças de sucata. A variedade de Automatoi disponíveis no Multiverso só é limitada pela imaginação de seus criadores.

Um Automatoi não recupera PVs danificados. Ele precisa encontrar um artesão que possua a Perícia *Artífice*, que faz um Teste de Perícia por dia com dificuldade 9. A cada sucesso, ele conserta 1d3 pontos de vida no Automato. Até 3 artífices podem trabalhar em um mesmo automato ao mesmo tempo.

Bantô

Custo: 5
Planos: Afrika, Hi-Brazil.
Deslocamento: 12m (8 casas).
Modificadores: FR +3, CON +3, DEX -1, AGI -2, INT -1, WILL -1, CAR -1.
Habilidades Raciais: Tamanho [Grande - Alto].
Fraquezas: Modelo Especial.
Descrição: Os Bantôs eram as máquinas de guerra do Império, antes da libertação pelo *Feitiço Áureo*. Afrikans com 2,30 a 2,50m de altura, mais de 150kg de peso e braços fortes como marretas, os Bantôs não são muito inteligentes mas são formidáveis guerreiros se forem treinados adequadamente.

Os Bantôs viviam pacificamente no centro do continente Mavrio, em tribos localizadas às margens de grandes rios ou lagos, quando foram conjurados pela magia do Imperador.

Os Bantôs vivem em Hi-Brazil como guarda-costas de Yorubas ou como bandeirantes, trabalhando para a coroa hi-braziliana. Muitos permaneceram no Império após sua libertação para lutar contra a opressão de seu povo. São em número menor do que os Yorubas e Pigmeus.

Alguns Bantôs vivem junto com circos itinerantes, onde são famosos por sua grande força e resistência.

Bullywug

Custo: 1
Planos: Nova Arcádia, Halzazee (região dos Pântanos sem Fim).
Deslocamento: 6m (4 casas).
Modificadores: FR -1, CON -1, AGI +1, PER +1.
Habilidades Raciais: Salto [Normal], Tamanho [Pequeno].
Fraquezas: Estigma Social, Modelo Especial.
Descrição: Bullywugs são criaturas que habitam os pântanos sem fim, mas que podem ser vistos nas regiões pantanosas de praticamente qualquer plano do Multiverso (como monstros). São nômades e vivem em uma estrutura tribal normalmente. De tempos em tempos, alguns jovens saem de suas vilas para se tornarem aventureiros. Assim como os Goblins, os Bullywugs são vítimas de muitos preconceitos por causa de seus parentes maléficos. Por esta razão, os heróis desta raça normalmente se tornam grandes paladinos e exemplos a serem seguidos e estão sempre preocupados em limpar a honra de sua raça.

Bullywugs medem cerca de 1m a 1,2m de altura e pesam entre 30 e 40kg. Possuem pele que varia em todos os tons de verde e olhos que vão do amarelo ao avermelhado. Bullywugs aventureiros gostam muito de tatuagens e piercings.

Centauro

Custo: 4
Planos: Nova Arcádia, Velha Arcádia, Neokosmos.
Deslocamento: 18m (12 casas).
Modificadores: AGI -1, INT +1.
Habilidades Raciais: Carga [Normal], Casco, Coice [Bom], Enxergar no Escuro [Normal], Tamanho [Grande - Comprido].
Fraquezas: Modelo Especial (somente para dorso).
Descrição: Centauros são uma raça mágica resultante da fusão de um Humano com um cavalo pela vontade dos deuses. Originários da Velha Arcádia, acabaram se tornando muito conhecidos em diversos outros planos pois sua curiosidade os torna aventureiros natos.

Centauros são muito dóceis e sociáveis, exceto quando estão sob a influência de álcool, quando podem se tornar rudes e agressivos. Gostam de boa música (sendo que muitos deles tocam algum instrumento) e adoram caçar, especialmente com lanças ou arco-e-flechas. Centauros gostam dos Elfos, Gnomos, Ninfas, Sátiros e Fadas, e se tornam facilmente amigos das criaturas das florestas.

Centauros possuem entre 1,80m e 2m de altura e podem pesar até 400-500kg. Seu dorso pode variar do branco até o negro, passando por todas as tonalidades possíveis para um cavalo e seu torso segue o padrão humano caucasiano, com todas as variações possíveis.

Um Centauro é muito orgulhoso em relação a quem ele permite que o cavalgue. Pode permitir que mulheres ou crianças montem em seu dorso, mas nunca outros homens.

Ciclope

Custo: 3
Planos: Velha Arcádia.
Deslocamento: 9m (6 casas).
Modificadores: FR +1, DEX +1, PER -1, CAR -1.
Habilidades Raciais: nenhuma.
Fraquezas: nenhuma.

Descrição: Toda a raça dos Ciclopes foi criada por Poseidon e a ninfa do mar Thoosa e são considerados a "segunda" geração dos Ciclopes (a primeira são os gigantes maléficos criados por Gaia e Uranus). Os ciclopes saíram do mar, mas se fixaram nas planícies da Sicília, a oeste de Velha Arcádia, onde se tornaram pastores e ferreiros exímios. Como muitos deles acabaram requisitados para trabalhar em navios mercantes ou de aventureiros, tornaram-se relativamente comuns em outras partes do Multiverso.

Os Ciclopes são um pouco mais altos que os humanos, medindo entre 1,70 a 2m de altura e pesando entre 70 e 100kg (fêmeas são um pouco menores), O tom de pele, olhos e cabelos seguem todas as variações dentro dos humanos caucasianos. O olho dos ciclopes tem aproximadamente o dobro do diâmetro de um olho humano. Alguns Ciclopes herdaram traços de seus ancestrais e são quase Meio-Gigantes (ver Habilidade *Tamanho [Gigante]*).

Duende

Custo: 3
Plano: Nova Arcádia, Bretanha, Languedoc, Hi-Brazil, Reino Elemental da Terra.
Deslocamento: 9m (4 casas).
Modificadores: FR -1, CON -2, AGI +2, WILL+1.
Habilidades Raciais: Aptidão Mágica, Enxergar no Escuro [Normal], Tamanho [Pequeno].
Fraquezas: Ferro Frio, Modelo Especial.

Descrição: Junto com os Gnomos, os duendes são os habitantes principais do Reino Elemental da Terra. Vivem em choupanas ou pequenas cavernas construídas de maneira natural entre as raízes das grandes árvores às margens de riachos e lagos.

Geralmente são pequenas criaturas, variando de 30cm a 1m de altura, mas podem chegar a até 2m de altura em alguns casos. Possuem a pele esverdeada e o nariz e orelhas bem pontudas. Gostam de se vestir com roupas simples e sempre sujas de terra, pois estão sempre em contato com a natureza, seja plantando árvores ou cuidando das florestas.

São místicos excelentes e grandes bruxos caso se dediquem. Também formam excelentes ladinos e grandes espiões, embora sua natureza brincalhona os torne grandes amigos, as pessoas de bom senso certamente não irão querer um duende como inimigo!

Duegar

Custo: 5
Planos: Halzazee, Nova Arcádia, Midgard, Reinos Subterrâneos.
Deslocamento: 6m (4 casas).
Modificadores: CON +1, AGI -1.
Habilidades Raciais: Aptidão Psiônica, Enxergar no Escuro [Normal], Ligação com Pedras [Normal].
Fraquezas: Estigma Social, Vulnerabilidade à Luz do Sol.

Descrição: Duegares são os anões habitantes das regiões mais profundas de Arcádia. Apesar de serem mais conhecidos nos planos acima, eles podem ser encontrados em qualquer reino de Arcádia onde existam cavernas profundas o suficiente para abrigar este tipo de criatura. Baixos e atarracados, são excelentes guerreiros e grandes artífices. Como seus primos anões, são fortes, teimosos e rabugentos, sempre dispostos a arrumar encrencas com forasteiros.

Duegares medem entre 1,30 e 1,50m e pesam em torno de 50 a 80kg (as fêmeas são um pouco menores), sendo muito corpulentos e musculosos. Possuem a pele escura, quase negra ou arroxeada, e cabelos e barbas brancas. Seus olhos são azuis ou esverdeados, de tonalidade muito clara e que chegam a emitir um leve brilho no escuro. Duegares chegam a viver 200 anos.

Gostam de usar martelos e machados, bem como armas leves que não atrapalhem seu movimento dentro dos túneis (por este motivo, também não costumam usar escudos de nenhum tipo). Utilizam-se de tatuagens com freqüência e gostam de desenhos tribais, feitos em comemoração a grandes batalhas ou aventuras. Podem eventualmente usar armaduras mais pesadas ou de material mágico.

Elfo

Custo: 4
Planos: Nova Arcádia, Bretanha, Midgard.
Deslocamento: 9m (6 casas).
Modificadores: FR -1, DEX +1.
Habilidades Raciais: Aptidão Mágica, Enxergar no Escuro [Normal].
Fraquezas: nenhuma.

Descrição: Elfos são criaturas das florestas que convivem de uma maneira razoavelmente harmoniosa com os Humanos. Possuem olhos claros, pele lisa e orelhas pontudas.

Adoram a natureza e possuem muitos talentos para a confecção de jóias muito finas e bem trabalhadas, sendo que muitos elfos que acabam vivendo entre os humanos se tornam artífices ou joalheiros. Os artefatos élficos são os mais belos de todo o Multiverso, atingindo grandes preços em qualquer bazar interdimensional.

Elfos adoram a magia e vivem em harmonia com os ciclos naturais de qualquer local onde se estabeleçam. Respeitam os animais e plantas e são considerados os guardiões das florestas onde vivem. Suas festas e comemorações seguem o ciclo dos deuses antigos e suas principais festividades são: *Samhaim* (ano novo élfico, comemorado dia 31/outubro), *Imbolc* (2/fevereiro), *Beltane* (1/maio) e *Lunasa* (1/agosto). Elfos veneram o panteão dos deuses celtas, salvo em reinos que possuam seu próprio panteão (que são razoavelmente raros). Elfos podem viver até 500 anos.

Elfos são mais esbeltos que os humanos, medindo entre 1,40 e 1,80m de altura (homens) e 1,40 a 1,70m (mulheres) e pesando entre 40 e 65kg. Seus olhos são azuis ou esverdeados e possuem cabelos loiros, castanhos, ruivos ou morenos.

Elfo do Mar

Custo: 5

Planos: Reinos Submarinos.

Deslocamento: 9m (6 casas), 18m (12 casas) natação.

Modificadores: INT +1, CAR -1.

Habilidades Raciais: Respirar Debaixo d´Água, Sonar [Normal], Transformar em Criatura Marinha [Bom].

Fraquezas: Desidratação.

Descrição: Os Elfos-do-Mar têm orelhas pontiagudas, olhos amendoados e pele azulada ou perolada. Os olhos e cabelos têm cores que variam de indivíduo para indivíduo, entre o verde, azul, roxo, vermelho ou dourado.

Alguns possuem membranas entre os dedos das mãos e dos pés, enquanto outros têm mãos e pés normais, com nadadeiras nas laterais das pernas e antebraços.

Cada Elfo-do-Mar tem o poder de se transformar em uma criatura marinha. A maioria deles adota a forma de um golfinho ou lontra, mas os mais malignos podem adotar a dos terríveis selakos.

Elfos-do-Mar podem viver em terra seca, mas ficam muito debilitados com o tempo. Eles precisam passar em um Teste por hora de CON vs. dif. igual ao número de horas fora da água. Falhar em um Teste de desidratação ocasiona a perda de 1d6 PVs.

Apenas imersão em água **salgada** faz com que voltem ao normal, recuperando 1 PV de desidratação (e APENAS de desidratação!) a cada dez minutos. O contato com água doce **não** tem o efeito de re-hidratação da água salgada.

Elfos-do-Mar são extremamente raros e evitam contato desnecessário com outras raças.

Elfo Dourado

Custo: 5

Planos: Nova Arcádia, Grandes Florestas.

Deslocamento: 9m (6 casas).

Modificadores: FR -1, CON -1, DEX +1, AGI +1, INT +1.

Habilidades Raciais: Aptidão Mágica, Enxergar no Escuro [Normal].

Fraquezas: nenhuma.

Descrição: Elfos Dourados são belos e altivos. Possuem cabelos brancos, dourados ou ruivos e a pele bem dourada que lhes rendeu o nome. Sua capacidade física é baixa, mas sua capacidade intelectual e mágica mais do que compensam isso.

Os Elfos dourados são os mais raros dentro da raça Élfica. Os poucos que existem vivem associados a outras raças, geralmente junto a tribos de Elfos Florestais, ocupando lugares de destaque. Os clãs que se unem para formar uma cidade ou nação constituem uma exceção.

Sua sociedade é voltada para o saber, produzindo muitos Magos e Bardos. Magicamente ativos, suas capacidades são lendárias. Como os Elfos Florestais, são mais ágeis que os Humanos.

Poucos são os seus Sacerdotes pois sua cultura privilegia os Magos. Alguns são Guerreiros (fato raro), um número maior se tomando Rangers, devido à sua intimidade com a natureza. Raros também são os Ladrões, por serem considerados indignos do alto nível da raça pelos outros.

Sua curiosidade sempre insatisfeita e seu amor fanático pelo conhecimento são praticamente os únicos motivos que os levam a se aventurar (pode-se somar também uma parcela de tédio). Existem lendas de Elfos Dourados que viveram muito mais que 800 anos, pois nunca saciaram sua sede de conhecimentos e, por isto, nunca perderam a vontade de viver.

Elfo Florestal

Custo: 5

Planos: Grandes Florestas..

Deslocamento: 9m (6 casas).

Modificadores: FR -1, CON -1, DEX +1, AGI +1, CAR+1

Habilidades Raciais: Aptidão Mágica, Enxergar no Escuro [Normal].

Fraquezas: nenhuma.

Descrição: O tipo mais comum de Elfo Selvagem. Eles são separatistas e não gostam de contato com raças que não sejam das florestas. São xenófobos e têm grande antipatia por Anões, assim como os Anões têm antipatia por eles. Os Elfos Florestais têm certa reverência frente aos Elfos Dourados, considerando-os nobres e respeitados, sendo suas opiniões sempre bem vistas.

Sua sociedade produz muitos Guerreiros, pois privilegiam o poder marcial; alguns se tornam Rangers, e se autodenominam defensores das florestas. Dentre os Elfos, os florestais são os que usam menos magia. Ainda assim, porém, existem muitos Magos e raros Sacerdotes. Alguns deles se tomam ótimos Ladinos devido a seus ajustes raciais. Raríssimos são os Bardos, pois não se comunicam bem com outras raças.

Os Elfos Florestais são os mais numerosos entre os Elfos, e sua atitude guerreira e xenófoba (principalmente contra Humanos e Anões) os levou a sangrentas guerras que só contribuíram para diminuir a raça. Mais recentemente, devido à intervenção dos Elfos Dourados e a existência de outros contatos (que levaram à existência dos Meio-Elfos), os Elfos Florestais passaram a aceitar um contato maior com o mundo exterior.

Elfo Negro

Custo: 5

Planos: Nova Arcádia, Germania, Helzazee, Midgard, Reinos Subterrâneos.

Deslocamento: 9m (6 casas).

Modificadores: FR -1, CON -1, AGI +1, DEX +1.

Habilidades Raciais: Aptidão Mágica, Enxergar no Escuro [Normal], Ligação com Pedras [Normal].

Fraquezas: Estigma Social, Vulnerabilidade à Luz do Sol.

Descrição: Elfos Negros são, em sua maioria, criaturas malignas. Qualquer Elfo Negro que tenha tendências boas é logo considerado um pária e expulso de sua comunidade (isso os que sobrevivem aos ataques de seus irmãos). Entre as outras raças, sofrem imensos preconceitos e desconfianças, o que acaba tornando os

heróis Elfos Negros criaturas solitárias. Contudo, se alguém conquista a confiança de um destes aventureiros, terá diante de si um amigo capaz de fazer qualquer coisa para auxiliá-lo.

Elfos Negros são mais esbeltos que os humanos, medindo entre 1,40 e 1,80m de altura e pesando entre 40 e 65kg. Sua pele é negra e arroxeada e seus cabelos são brancos ou muito claros. Seus olhos são azuis ou verdes muito claros, quase esbranquiçados.

Ewooky

Custo: 1
Planos: Região das Grandes Florestas, Nova Arcádia.
Deslocamento: 6m (4 casas).
Modificadores: FR -1, CON -1, AGI +1, PER +1, CAR +1.
Habilidades Raciais: Tamanho [Pequeno].
Fraquezas: Modelo Especial.
Descrição: Os Ewookys são criaturas que se assemelham a pequenos ursos e que vivem em grandes florestas de pinheiros, em tribos organizadas no alto das copas destas árvores. Eles são habilidosos com trabalhos manuais, construindo verdadeiras fortalezas nos imensos carvalhos das florestas das fadas.

Estão sempre em sintonia com a natureza, protegidos pelos espíritos da floresta e das árvores que cercam seus vilarejos. Seus Xamãs e Feiticeiros são muito poderosos e capazes de grandes feitos com magia. Seus Guerreiros são rápidos e ágeis, embora não sejam tão fortes. Os Ewookys medem cerca de 80cm de altura e pesam entre 30 e 40kg (as fêmeas são do mesmo tamanho). Seu pelo varia do castanho claro ao preto, podendo ter manchas de nascença, que eles exibem com orgulho. Conforme vão ficando mais velhos, seu pelo se torna mais acinzentado. Alguns sábios conseguem identificar estas manchas como augúrios que indicam qualificações para determinada classe ou profissão.

Fada / Silfo

Custo: 3
Planos: Nova Arcádia, Terra do Nunca, Plano Elemental do Ar.
Deslocamento: 4,5m (3 casas).
Modificadores: FR -3, CON -3, AGI +3, INT +1, WILL +1, CAR +1.
Habilidades Raciais: Aptidão Mágica, Bioluminescência [Normal], Levitação [Normal], Tamanho [Miúdo].
Fraquezas: Ferro Frio, Modelo Especial.
Descrição: As Fadas são habitantes de Nova Arcádia, mas sempre podem ser vistas à noite, em florestas de todo o Multiverso. Em aparência, se assemelham a elfas muito pequenas, com cerca de 30 a 45cm de altura e podem chegar a 5kg. Possuem cabelos de todas as cores imagináveis e emitem um leve brilho fluorescente sempre que voam, suficiente para iluminar os arredores. Este brilho é impossível de ser coberto (ou seja, ele alerta qualquer inimigo da presença da Fada), mas podem ser treinadas para se tornarem mais brilhantes, para servir como iluminação para seus aliados.

Existem homens e mulheres Fadas. Os homens são chamados de Silfos e são muito mais raros, na proporção de 5 fadas para cada Silfo.

Fauno / Sátiro

Custo: 4
Planos: Avalon, Bretanha, Velha Arcádia, Nova Arcádia.
Deslocamento: 9m (6 casas).
Modificadores: DEX -1, INT +1.
Habilidades Raciais: Chifres [Normal], Cascos, Coice [Normal], Resistência à Bebida [Normal].
Fraquezas: nenhuma.
Descrição: Faunos, ou Sátiros, são espíritos da natureza criados pelo deus Baco. Vivem normalmente em comunidades afastadas dos humanos, próximas às florestas e rios, mas muitos acabam se tornando comerciantes ou aventureiros.

Faunos gostam muito de beber e cantar e muitos possuem grandes habilidades com instrumentos musicais. Gostam de caçar e pescar e também são bons fazendeiros. Faunos vivem em harmonia com quase todas as criaturas bondosas da floresta. Seus sacerdotes veneram Baco, Dionísio e Cernunnos.

Eles possuem cerca de 1,5m a 1,7m de altura e pesam em torno de 60 a 80kg. Faunos são sempre machos, resultado da união de Faunos e Ninfas. Não existem Faunos fêmeas.

Possuem belos chifres retorcidos como os de um carneiro, que são motivo de orgulho para eles. Cada tribo possui características diferentes tanto nos chifres quanto na cor de sua pelagem.

Furry

Custo: 3
Planos: Nova Arcádia, Fairyland, Nárnia.
Deslocamento: 9m (6 casas).
Modificadores: FR -1, INT +1.
Habilidades Raciais: Animal que Fala, Aptidão para Magia, Mordida [Normal], Tamanho [Miúdo a Pequeno].
Fraquezas: Modelo Especial.
Descrição: Os Furrys são pequenos seres que se assemelham a guaxinins, marmotas, coelhos, capivaras, texugos e outros animais da floresta. Possuem em torno de 60cm a 80cm de comprimento e pesam em torno de 15 a 40kg.

São conhecidos como protetores da floresta e guardiões das árvores sagradas e dos círculos mágicos. Vivem em cavernas nos bosques, em casas nos ocos das árvores ou em construções de madeira e palha feitas com pedaços de árvores às margens de rios ou lagos plácidos.

Muitos chamam os Furrys de "animais falantes", mas eles são muito mais do que isso. Boa parte dos membros desta raça conhecem rituais e magias ancestrais, especialmente magia druidica, que usam para a proteção de seus amigos e da floresta onde vivem. Os Furrys mais velhos são muito territorialistas e dificilmente deixarão a região onde vivem para se aventurar, mas os mais jovens são impetuosos e aventureiros, com uma sede de conhecimento e a vontade de passear pelo mundo.

Os Furrys são criaturas que adoram a companhia dos Elfos, Fadas, Gnomos e outros seres da floresta, participando de todas as festividades que puderem.

Gabiru

Custo: 3
Planos: Nova Arcádia, Hi-Brazil.
Deslocamento: 6m (4 casas).
Modificadores: FR -1, PER +1
Habilidades Raciais: Arma de Fogo [Normal], Engenhoqueiro [Normal].
Fraquezas: Estigma Social.
Descrição: Os Gabirús são resultado do cruzamento entre Humanos e Goblins. Nascidos nas áreas mais pobres das cidades, os gabirus são considerados párias entre os Humanos e não-confiáveis entre os Goblins. Muitos Gabirús são resultado do estupro de Humanas pelos Goblins durante saques nas cidades do deserto, enquanto outros são fruto da exploração de escravas goblinóides por senhores de engenho Humanos de Hi-Brazil.

Gabirus possuem entre 1,20 e 1,60m e pesam entre 50 e 70kg. Suas feições são as de um Humano muito feio, embora alguns possam até se tornar simpáticos por sua lábia.

Os Gabirús possuem um código de honra que faz com que procurem sempre ajudar seus irmãos em dificuldades, fornecendo alimentos, abrigo e proteção sempre que possível.

Gabirús possuem uma aptidão natural para a construção de engenhocas, sendo conhecidos por terem armas de fogo ou construtos adaptados de sucata como companheiros de aventuras.

Ganeshin

Custo: 5
Planos: Afrika, Índia.
Deslocamento: 6m (4 casas).
Modificadores: FR +2, CON +2, DEX -2, AGI -3, INT +2.
Habilidades Raciais: Pele Resistente [Normal]. Aptidão Mágica ou Aptidão Psiônica (escolha 1), Tamanho [Grande - Alto].
Fraquezas: Incapacidade de Saltar, Modelo Especial.
Descrição: Ganeshins são criaturas muito sábias e ao mesmo tempo extremamente raras que vivem em pequenas tribos no interior da India, na região de Madras. Dizem que foram criados pelo deus Ganesha em pessoa e que sua função em Arcádia é servir como conselheiros e protetores.

São muito bondosos e dificilmente se envolvem em combates, preferindo uma solução pacífica para todos os problemas. por esta razão, costumam ser Sacerdotes ou Xamãs e raramente Guerreiros ou outras classes mais bélicas, embora vez por outra algum deles seja escolhido pela tribo para representá-la como um guerreiro protetor.

Os Ganeshins se assemelham a elefantes antropomórficos, pesando cerca de 500 a 600kg e medindo até 2,6m de altura (as fêmas são um pouco menores). Possuem duas orelhas bem grandes, que costumam carregar lindos brincos ornamentados e também possuem duas presas de marfim que cuidam com muito orgulho. Sua tromba pode ser usada para segurar objetos ou realizar movimentos simples.

Gnomo

Custo: 4
Planos: Nova Arcádia, Plano Elemental da Terra, Reinos Subterrâneos.
Deslocamento: 6m (4 casas).
Modificadores: FR -1, INT +1.
Habilidades Raciais: Enxergar no Escuro [Normal], Tamanho [Pequeno]. Escolha uma entre Aptidão Mágica, Engenhoqueiro [Normal] ou Oráculo.
Fraquezas: Ferro Frio, Modelo Especial.
Descrição: Gnomos são originários do Plano Elemental da Terra, mas podem ser encontrados com relativa facilidade em quase todos os reinos de Nova Arcádia. Seu talento com jóias, artesanatos e engenhocas os tornou lendários Mercadores, Alquimistas e Ilusionistas. Gnomos gostam de estar em contato com a terra, mas muitos também se aventuram pelos mares a bordo de navios piratas. Gostam de se vestir de maneira espalhafatosa, lembrando muito os trajes ciganos. Gnomos também adoram jóias, pedras preciosas e qualquer coisa feita de metal valioso como taças de prata, anéis de ouro e brincos de gemas.

Gnomos são excelentes jardineiros, possuindo uma conexão natural com as plantas e com o reino vegetal. Poderiam ser grandes druidas se levassem a Ritualística a sério.

Um Gnomo possui uma aparência natural muito exótica, lembrando traços vegetais e minerais. Muitas vezes seus cabelos lembram raízes e sua pele parece ser feita de terra batida. Gnomos possuem altura variando entre 70cm e 90cm e peso entre 20 e 25kg, com as fêmeas do mesmo tamanho.

Gnu

Custo: 3
Planos: Afrika.
Deslocamento: 9m (6 casas).
Modificadores: FR +1, CON +1, INT -1, WILL -1.
Habilidades Raciais: Cascos, Chifres [Normal], Coice [Normal].
Fraquezas: Modelo Especial.
Descrição: Os Gnus são os equivalentes africanos dos Minotauros da Velha Arcádia. São criaturas um pouco mais esbeltas e ágeis, apesar de muito musculosas. Assim como os minotauros, eles também não podem usar botas ou objetos mágicos de calçar.

Possuem o pelo acinzentado e aspecto do animal de mesmo nome, com manchas ocasionais de nascença. Seus chifres retorcidos são usados em combate e em demonstrações de força contra seus próprios irmãos, em rituais de acasalamento (ao contrário dos Minotauros, existem Gnus fêmeas).

Gnus não são muito espertos, mas possuem bom coração. Podem chegar a 2m de altura e pesar em torno de 300kg (as fêmeas chegam a 1,80m e pesam até 250kg). Gostam de adornos feitos com pedras e sementes e vestem-se de maneira simples, evitando armaduras e escudos. Sua classe favorita é a de guerreiro e ranger das savanas Afrikanas.

RPG QUEST

Goblin

Custo: 1

Planos: Nova Arcádia, Germania, Halzazee, Hi-Brazil, Languedoc, Reinos Subterrâneos.

Deslocamento: 6m (4 casas).

Modificadores: FR -1, CON -1, AGI +1, PER +1.

Habilidades Raciais: Enxergar no Escuro [Normal]. Escolha Mordida [Normal] ou Garras [Normal]. Tamanho [Pequeno ou Médio]

Fraquezas: Estigma Social, Modelo Especial.

Descrição: Os Goblins são uma raça que infesta as grandes cidades da Fronteira com as Florestas de Nova Arcádia. Considerados civilizados (até certo ponto), existe ainda muito preconceito em relação aos Goblins.

Goblins variam muito de tamanho e forma, mas geralmente machos e fêmeas possuem cerca de 1m de altura, pele marrom cor-de-terra, com olhos vermelhos que brilham na escuridão. Possuem orelhas pontudas, narizes pontudos e aparência suspeita. Goblins vivem cerca de 50 anos.

Em parte devido à sua preguiça e má vontade e em parte devido à essa "aura" negativa, os Goblins costumam ser relegados a trabalhos de segunda categoria gerando um círculo vicioso de degradação. Alguns poucos conseguem empregos melhores, mas jamais se livram dos olhares desconfiados. A carreira de aventureiro talvez seja o caminho mais rápido para a ascenção social.

Pouca gente confia em Goblins, mas se acostumaram a tolerar sua presença, sendo contratados para trabalhar por preço baixo.

Gorka

Custo: 4

Planos: Hi-Brazil, Afrika.

Deslocamento: 9m (6 casas).

Modificadores: Ver cada sub-raça.

Habilidades Raciais: Enxergar no Escuro [Normal], Escalada Sobrenatural [Normal], Mordida [Normal], Salto [Normal] .

Fraquezas: Estigma social, Modelo Especial.

Descrição: Os Gorka são uma raça de homens-gorilas que vivem na floresta. Eles não são nativos de Hi-Brazil. A explicação mais divulgada sobre sua origem data das primeiras tentativas dos escravistas de conjurarem criaturas de Mavria (Afrika). Uma tribo inteira de homens-gorila veio para Hi-Brazil mas, obviamente, se mostraram selvagens e indomáveis demais para qualquer tipo de trabalho, e fugiram para a floresta, onde montaram suas vilas, há mais de três séculos atrás.

Os homens gorilas são ferozes e muito cruéis, gostando de torturar suas vítimas antes de devorá-las. Medem cerca de 2 metros de altura e possuem uma força extraordinária, além de agilidade e constituição muito acima dos humanos.

Existem poucos homens gorilas de boa índole, que acabaram expulsos de suas vilas e pediram refúgio nas cidades humanas, mas estas criaturas bondosas são extremamente raras de se encontrar.

Existem quatro tipos de Gorka, cada uma baseada em um tipo de macaco: Símios, Orangotango, Babuíno e Gorila.

Símios são os mais parecidos culturalmente com os humanos. Possuem traços físicos parecidos com os chipanzés, mas com estatura humana e peso compatível (entre 1,60 e 1,80m e 60 a 70kg). Gostam muito de curvas e espirais em sua arquitetura, vestimentas e armas e são tão inteligentes quanto os humanos [Modificadores: AGI +1, WILL -1].

Orangotangos são mais voltados para classes como Xamãs e Rangers e estão mais ligados às energias da floresta. Sua pelagem varia do castanho claro ao vermelho alaranjado e possui traços muito característicos dos orangotangos. Pode medir até 1,60m de altura e pesar até 100kg. [Modificadores: CON +1, AGI +1, WILL -1, CAR -1].

Babuínos são os mais perigosos, pois herdaram traços de seu correspondente animal. São mais baixos e mais leves que seus irmãos, chegando a 1,30m ou 1,40m e pesando em torno de 45kg. São muito ágeis e fortes, mas muito brigões e irritáveis. Sua pelagem é cinza e possuem marcas azuladas e avermelhadas no rosto [Modificadores: AGI +1, WILL -1].

Gorilas são os mais conhecidos dos Gorka. Os primeiros seres Afrikans que foram conjurados para Hi-Brazil para servirem de escravos pelos servos do Imperador. São muito fortes e pesados e se parecem bastante com seus primos, os gorilas animais. Podem chegar facilmente aos 120kg e 1,70m de altura [Modificadores: FR +1, WILL -1].

Halfling / Hobbit / Pequeninos

Custo: 3

Planos: Nova Arcádia, Hi-Brazil, Terra-Média, Reinos Subterrâneos.

Deslocamento: 6m (4 casas).

Modificadores: FR -1, CON -1, AGI +1, WILL +1.

Habilidades Raciais: Especialista em Arremesso de Pedras [Normal], Tamanho [Pequeno].

Fraquezas: Modelo Especial.

Descrição: Halflings, ou Hobbits, são criaturas pequenas de pés peludos. Nunca atingem mais de 90cm de altura e não podem usar roupas, armas ou equipamentos feitos para Humanos ou Elfos, principalmente pela questão do tamanho e proporções.

Os Pequeninos, como muitas vezes são chamados em Arcádia, são extremamente ágeis, brincalhões e bem humorados, vivendo em grandes grupos em aldeias ou vilas próximas do mar.

Halflings podem possuir qualquer tipo de cor de cabelos e olhos, mas raramente se vê um Halfling barbado. As mulheres Halflings são dóceis e simpáticas.

Halflings gostam de comer e beber, tendo uma tendência a abusar de ambos. Por outro lado, costumam ser bons cozinheiros e cervejeiros, isso sem mencionar a conhecida erva-de-fumo tão apreciada pelas demais raças de Arcádia (embora ilegal em diversos reinos do Multiverso).

A mistura de aparência jovial com a atitude bem humorada faz com que sejam confundidos à distância com crianças. Mas engana-se o que os tomar por ingênuos. Valentes, honrados e valorosos, os Halflings costumam formar pequenos grupos de aventureiros, ou acompanhar grupos formados, somente pelo prazer de viajar através de terras desconhecidas.

Hippo

Custo: 5
Planos: Afrika, Egito.
Deslocamento: 9m (6 casas).
Modificadores: FR +2, CON +3, DEX -2, AGI -3
Habilidades Raciais: Pele Resistente [Normal], Tamanho [Grande - Alto].
Fraquezas: Incapacidade de Saltar, Modelo Especial.
Descrição: Hippos são grandes criaturas que vivem às margens dos lagos na Afrika, se assemelhando a hipopótamos antropomórficos. São extremamente gordos e fortes, mas muito agressivos e fanfarrões. Os Hippos são aventureiros natos, mas briguentos de primeira. Machos e fêmeas possuem cerca de 2m de altura e peso entre 500 e 600kg.

Hippos gostam de batalhas, embora sejam um tanto quanto desajeitados em combate. Na maioria das vezes, aproveitam seu enorme tamanho para intimidar os oponentes antes de começar a lutar. Também são apaixonados por jóias e gemas brilhantes, que costumam usar como adornos.

Hobgoblin

Custo: 3
Planos: Nova Arcádia, Germania, Halzazee.
Deslocamento: 9m (6 casas).
Modificadores: FR +1, INT -1.
Habilidades Raciais: Enxergar no Escuro [Normal].
Fraquezas: Estigma social, Modelo Especial.
Descrição: Hobgoblins são os parentes maiores e mais ferozes dos goblinóides. A maioria de sua raça está em batalha permanente contra os Elfos e demais criaturas da floresta, mas existem alguns poucos que não compartilham deste pensamento e se afastam de seus parentes, tornando-se aliados dos humanos. A grande maioria destes renegados se torna mercenária ou assassinos contratados, usando seus conhecimentos para missões egoístas.

Hobgoblins podem atingir quase 2m de altura e chegar fácil aos 100kg. Fêmeas são raras, mas possuem tamanho um pouco menor que os machos. Possuem a pele variando entre o cinza escuro e o verde claro, com escamas e crostas semelhantes às dos Goblins. Seus olhos são vermelhos e emitem um leve brilho no escuro.

Homem-Morcego

Custo: 4
Planos: Reinos Subterrâneos, Halzazee.
Deslocamento: 6m (4 casas).
Modificadores: DEX -1, AGI -1, PER +2.
Habilidades Raciais: Radar [Normal], Vôo [Normal].
Fraquezas: Estigma Social, Modelo Especial, Vulnerabilidade à Luz do Sol.
Descrição: Os homens morcegos são criaturas estranhas que vivem em gigantescas cavernas no Reino Subterrâneo, ao longo de rios ou lagos gelados. Às vezes, estas cavernas podem chegar ao tamanho de estádios de futebol, interligadas umas com as outras, onde podem viver tranquilamente uma centena de Homens-Morcego, pendurados por seus pés, de cabeça para baixo, nas estalactites.

Em terra, eles são um pouco desajeitados, mas conseguem voar e planar muito bem e seu radar natural é capaz de detectar inimigos a uma grande distância.

Machos medem cerca de 1,50 a 1,60m e pesam entre 40 e 60kg e fêmeas são um pouco menores e mais delicadas.

O povo-morcego gosta de colecionar objetos brilhantes, como jóias ou gemas translúcidas. Não costumam ser bons artesãos e seus instrumentos são relativamente toscos. Por este motivo, admiram muito o artesanato humano e anão.

Índio

Custo: 2
Planos: Hi-Brazil, West.
Deslocamento: 9m (6 casas).
Modificadores: nenhum.
Habilidades Raciais: nenhuma.
Fraquezas: Estigma Social.
Descrição: Os índios eram os habitantes originais de Hi-Brazil e das Terras da Amerika, antes mesmo das primeiras invasões romanas que ocorreram muitos séculos atrás. Considerados selvagens pela maior parte da população, os índios normalmente são inimigos dos Humanos ao invés de seus aliados. A seguir, listamos algumas das tribos indígenas:

Hi-Brazil

Bororos: viviam na região da Guilda antes de terem sido expulsos pelos bandidos que lá se instalaram. São aliados dos Humanos.

Guaranis. Uma das tribos mais numerosas de Hi-Brazil.

Kaiapós: Índios que possuem grandes reservas de ouro e vivem ao sul da Floresta das Chuvas. Seu líder é o perigoso cacique Pai-Akhan, um feiticeiro que mantém contatos com os magos do Império Romano, mas que é considerado uma ameaça em Hi-Brazil.

Karijós: vivem na área onde hoje é o Reino Súlfido, mas mantém uma amizade com os Humanos e os Súlfidos que habitam a região. Foram os primeiros a enfrentar a ameaça das aves de bronze.

Jurunas: conhecidos como "os bocas-pretas" porque seus lábios são totalmente escuros. Possuem diversas manchas escuras em seu corpo, formando camuflagens naturais.

Pataxós: índios que foram totalmente absorvidos pela sociedade hibrazileira, não possuindo mais traços de suas origens.

Tabajaras: conhecidos trambiqueiros, habitam as florestas próximas à guilda. Vendem material falsificado, imitações e produtos de baixa qualidade. É claro que nenhum deles se identifica como tal, preferindo dizer que são membros de outras tribos.

West

Apaches: é um grupo numeroso, briguento e ótimos em combate, mas possuem muitas divisões internas e guerras entre tribos, o que está facilitando os ataques dos Humanos contra eles.

Cherokees: a maior de todas as tribos. Possuem seu próprio reino, vizinho ao West, subdividido em várias tribos.

Cheyenes: são pacíficos e gostam de negociar e de fazer comércio com outros reinos de Arcádia, mas se forem atacados, reagem com uma fúria quase sobrenatural. Possuem muitos Xamãs entre seus líderes.

Moicanos: Índios selvagens cuja maior característica é o seu penteado moicano e suas habilidades de combate. Muitos viajaram para Nova Arcádia junto com circos itinerantes para exibir seus talentos com machadinhas e facas de arremesso.

Sioux: índios relativamente sossegados, que gostam de agricultura e pecuária. Costumam negociar com Humanos.

Keroni

Custo: 5
Planos: Neokosmos.
Deslocamento: 9m (6 casas).
Modificadores: PER -1, WILL +1.
Habilidades Raciais: Aptidão Mágica [Normal], Aptidão Psiônica [Normal].
Fraquezas: nenhuma.
Descrição: Entre todas as raças de NeoKosmos, os Keronis são os mais misteriosos. Descendentes de uma civilização perdida em NeoKosmos antes da chegada dos deuses olímpicos, eles guardam o poder sobre a magia e artes arcanas. São chamados também de Híbridos pelos nativos do novo mundo, que alegam que eles são frutos da mistura de Humanos com os Ceronions, uma civilização que dominava as artes da Magia que há muito desapareceu de NeoKosmos.

A estrutura física dos Keronis é quase idêntica a dos Humanos. A característica mais marcante que os diferencia é a cor dos olhos, que são sempre de cores incomuns como violeta, cinza, vermelho ou amarelo. São um pouco mais altos que os Humanos, e a cor da pele é sempre parda.

Kitsune

Custo: 5
Planos: Reinos de Jade.
Deslocamento: 12m (8 casas).
Modificadores: FR -1, CON -1, AGI +1, CAR +1.
Habilidades Raciais: Aptidão Mágica, Enxergar Espíritos [Normal], Forma Racial (Humana), Mordida [Normal].
Fraquezas: nenhuma.
Descrição: Os Kitsune são uma raça de raposas inteligentes com forma humanóide, que vive nas florestas geladas de Kitami, nas Terras do Sol Nascente. Tímidos, porém muito simpáticas, os Kitsune preferem viver relativamente isolados dos Humanos, por medo das maldades e crueldades que esta raça é capaz de cometer. Mas se um Humano conseguir conquistar a amizade de uma destas criaturas, terá um amigo para sempre. Kitsunes possuem uma afinidade com qualquer ser da floresta, podendo inclusive se comunicarem com os espíritos guardiões e antepassados.

Medem em torno de 1,20 a 1,40 de altura e chegam a 50kg, possuem os pelos variando do branco ao castanho avermelhado e uma cauda longa e muito felpuda. Os Kitsune adoram objetos brilhantes, especialmente jóias, e são grandes artesões.

Os Kitsune não são grandes guerreiros, preferindo as classes de ladino ou magos, onde podem aproveitar sua grande agilidade e astúcia.

Kobold

Custo: 1
Planos: Nova Arcádia, Germania, Halzazee, Midgard.
Deslocamento: 9m (6 casas).
Modificadores: FR -2, CON -1, AGI +2, PER +1.
Habilidades Raciais: Enxergar no Escuro [Normal], Mordida [Normal].
Fraquezas: Estigma Social, Modelo Especial.
Descrição: Kobolds são pequenos humanóides com aspecto reptiliano, com cerca de 70 a 80cm de altura e peso entre 20 e 30kg. Fêmeas possuem de 60 a 70cm e pesam entre 20 e 25kg. Sua pele varia do marrom ferrugem até o negro, passando por todas as tonalidades; seus olhos são vermelhos e brilham no escuro.

A grande maioria dos Kobolds são seres mesquinhos e malignos, que odeiam todos os seres feéricos e criaturas da floresta. Vivem em grandes aldeias fortificadas no interior das matas e passam a maior parte do tempo instalando armadilhas e proteções para suas fortalezas. Os Kobolds que acabam se tornando aventureiros preferem as classes de Ladino e Espião, onde podem aproveitar melhor suas habilidades e características.

Kobolds gostam muito da cor laranja e vermelha, e muitos usam apenas trapos e roupas nessas cores.

Laokin

Custo: 3
Planos: Reinos de Jade.
Deslocamento: 9m (6 casas).
Modificadores: CON -1, AGI +1, WILL -1, CAR +1.
Habilidades Raciais: Salto [Normal], Tamanho [Pequeno ou Médio].
Fraquezas: nenhuma.
Descrição: Laokin é o chamado "povo-coelho". São humanóides que vivem nas florestas encantadas dos Reinos do Sol Nascente e possuem muita semelhança com coelhos antropomórficos. Os Laokin medem entre 1,30m e 1,70m e pesam em torno de 40 a 50kg (as fêmeas são quase do mesmo tamanho, mas possuem formas mais delicadas). Seu pêlo varia do branco até o castanho muito escuro, passando por cinza e tons de caramelo.

O povo-coelho vive em comunidades pacíficas de pescadores, fazendeiros e navegadores, sendo que alguns acabam se tornando piratas ou samurais a serviço de algum *daymio*. Por sua grande agilidade, podem se tornar ladinos, espiões ou mesmo assassinos com grande facilidade.

Através do comércio marítimo e do contato com outras raças, acabaram surgindo pequenas comunidades de Laokins em outros reinos do Multiverso.

Malkar

Custo: 4
Planos: Afrika, Reinos de Jade, Egito, Índia, Hi-Brazil, Germania.
Deslocamento: 9m (6 casas).
Modificadores: AGI +1, WILL -1.
Habilidades Raciais: Garras [Normal], Movimento Rápido [Normal], Mordida [Normal], Salto [Normal].
Fraquezas: nenhuma.
Descrição: Os Malkar são uma raça de felinos humanóides, cuja pele é recoberta de pêlos em cores características de cada sub-espécie. Possuem um rabo fino, pupilas enormes e bigodes. São extremamente elegantes e aristocráticos, considerando-se superiores aos Humanos.

Os Malkars são divididos em 8 sub-raças principais: Nekos, Bastet, Cheetar, Lynx, Pantera, Leoninos, Onças e Tigra.

Os **Nekos** são originários de Lich, nos Reinos Orientais, e são os menores de todos os Malkars, lembrando muito gatos domésticos, variando de 1m a 1,20m e pesando cerca de 40 a 50kg.

Os **Bastet** são originários do Egito e veneram a deusa-gato. possuem uma silhueta mais delgada e ágil. Vestem-se com túnicas e geralmente possuem traços da cultura egípcia em suas ações. Variam de 1,50 a 1,70 e pesam cerca de 60kg.

Os **Cheetah** vivem nas planícies da Afrika e são excelentes corredores. Moram em pequenas tribos próximas de rios e lagos e sua cultura é muito semelhante às das tribos afrikans, com estrutura matriarcal. Suas mulheres possuem cabeleiras loiras e olhos esverdeados. Variam de 1,60 a 1,90 e pesam entre 60 e 70kg.

Os **Lynx** são muito semelhantes aos linces e gostam de viver em montanhas geladas e florestas temperadas da Germania e nas florestas mais frias do Reino de Jade. Não gostam muito de calor. Variam de 1,60 a 1,80 e pesam entre 60 e 75kg.

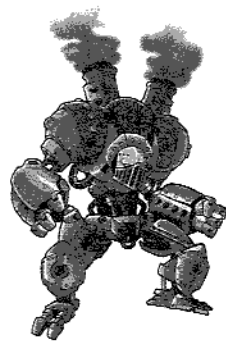
Os **Pantera** são mais fortes e ágeis e vivem na Afrika, organizados em pequenas tribos próximas dos Cheetah, seus aliados. Possuem o pêlo negro e olhos amarelos. Variam de 1,70 a 1,80m de altura e pesam entre 60 e 90kg.

Os **Leoninos** vivem em tribos organizadas na grande planície central da Afrika. Vivem em pequenos grupos de 5 a 30 indivíduos, com um macho principal e algumas fêmeas. As fêmeas são especializadas em caçar em grupo, enquanto os machos são excelentes caçadores solitários, mas que geralmente assumem função de patrulha e proteção do grupo. Variam de 1,60 a 1,90m de altura e pesam entre 80 e 100kg.

Onças são Malkars hibrazilianos. Um pouco menores que seus parentes de Arcádia, as onças são ágeis e vivem em tribos organizadas como os indígenas, usando sua coloração natural como camuflagem nas florestas para caçar. Gostam de cocares, colares e outros ornamentos. São uma tribo muito mística. Variam de 1,60 a 1,70m de altura e pesam entre 60 e 80kg.

Os **Tigra** são os menos sociais de todos. Muitas vezes confundidos com os Vampiros Rakshasa, os Tigra são os maiores e mais fortes de todos os Malkars. Vivem nas florestas de Madras e gostam muito da cultura hindu. Variam de 1,60 a 1,90m de altura e pesam entre 80 e 100kg.

Máquina de Combate

Custo: 5
Planos: Velha Arcádia, Germania.
Deslocamento: 9m (6 casas).
Modificadores: FR +2, CON +2, AGI -2, WILL -1, CAR -1.
Habilidades Raciais: Armadura Blindada [Normal], Imunidade [Construto], Pontos de Vida [+5 PVs], Escolha o Tamanho.
Fraquezas: Caminhar, Inaptidão para Magia (todas), Inaptidão para Psiônicos (todos), Modelo Especial.
Descrição: Máquina de Combate são golens animados que foram (e estão sendo) usados nas Grandes Guerras Prussianas. Ao contrário dos Automatoi, que são construídos com mais delicadeza e utilizando-se de componentes místicos, as Máquinas de Guerra são feitas utilizando-se da tecnologia de vapor dos artífices de Germania. Por esta razão, as máquinas de guerra não podem realizar nenhum tipo de magia ou rituais místicos, bem como ativar poderes Psi ou manipular a Força.

A forma e o tamanho de uma Máquina de Guerra pode variar muito, imitando ogros e outras criaturas grandes e ameaçadoras. São desajeitados e pesados, mas podem se tornar adversários muito perigosos em combate corpo-a-corpo. A variedade de máquinas de combate disponíveis no Multiverso só é limitada pela imaginação de seus criadores.

Uma Máquina de Combate não recupera PVs danificados. Ele precisa encontrar um artesão que possua a Perícia *Artífice*, que faz um Teste de Perícia por dia com dificuldade 9. A cada sucesso, ele conserta 1d3 pontos de vida no construto. Até 3 artífices podem trabalhar em um mesmo construto ao mesmo tempo.

Obs: Como as máquinas de guerra não possuem um livre arbítrio muito desenvolvido, todos os Personagens desta raça precisarão escolher um outro Personagem na campanha para ser o "dono" delas e sempre estarão à serviço deste Personagem.

Meio-Bestial

Custo: 3
Planos: Neokosmos.
Deslocamento: 9m (6 casas).
Modificadores: FR +1, CON +1, INT -1, CAR -1.
Habilidades Raciais: nenhuma.
Fraquezas: Estigma Social.
Descrição: Os Misos-Kitnoi (singular: Misos-Kitnos) são os frutos do cruzamento de Humanos com os Bestiais. Esse cruzamento quase sempre é feito de forma violenta, produto de ataques de tribos de Bestiais a civilizações humanas. Quando nascem, normalmente são deixados, ainda recém-nascidos, em florestas ou vales para morrerem de frio e fome. Somente alguns sobrevivem, isso explica a escassez dessa raça. Algumas tribos bárbaras acolhem os Meio-Bestiais e os criam como iguais. Eles não têm a mesma sorte nas cidades, onde são vistos com extremo

preconceito. Poucos dessa raça são aqueles que ganharam respeito dentro das cidades-estado (e até hoje somente um Misos-Kitnos obteve fama, o lendário Timeneu).

Os Meio-Bestiais têm aproximadamente a mesma altura dos humanos, sendo ligeiramente mais altos, algo em torno de 10 a 20 centímetros. Eles herdam muito da estrutura óssea facial dos pais Bestiais, sua maxila e mandíbula são protuberantes, lembrando os ancestrais dos Humanos. Normalmente sua compleição física é pesada, com músculos bem definidos e trabalhados. Os cabelos e olhos variam muito de tonalidade, como os dos Humanos.

Meio-Demônio

Custo: 5

Planos: Arkanun, Halzazee.

Deslocamento: 9m (6 casas).

Modificadores: Will +1, CAR -1.

Habilidades Raciais: Escolha 1 das seguintes Habilidades: Chifres [Normal], Garras [Normal], Mordida [Normal], Voar [Normal]. Se desejar, pode comprar outras Habilidades desta lista (em Graduação Normal) ao custo de 1 Ponto de Personagem cada apenas durante a construção de Personagem.

Fraquezas: Estigma Social, Modelo Especial (de acordo com as Habilidades), vulnerável a *Exorcismo*.

Descrição: Meio-Demônios são criaturas muito raras e perigosas em Arcádia. Normalmente o resultado de um estupro cerimonial ou sacrifício Ritualístico, ou ainda uma tentativa de possessão ou de abertura de um portal de carne para o Plano de Arcádia. Meio-Demônios são criaturas normalmente amargas e maléficas.

Personagens Meio-Demônios de boa índole escolhem esconder sua condição do mundo, para não serem caçados por instituições religiosas ou místicas.

A descrição física dos Meio-Demônios pode variar imensamente, dependendo de quem foi o seu pai ou sua mãe. Normalmente trazem consigo traços grotescos, especialmente por causa dos poderes característicos dos demônios como chifres, asas ou garras.

Os Meio-Demônios são chamados de **Inccubus** (machos) e **Succubus** (fêmeas) e o peso e altura deles varia de acordo com suas habilidades demoníacas.

Meio-Elfo

Custo: 3

Planos: Bretanha, Midgard, Nova Arcádia.

Deslocamento: 9m (6 casas).

Modificadores: CON -1, DEX +1.

Habilidades Raciais: Enxergar no Escuro [Normal].

Fraquezas: nenhuma.

Descrição: A proximidade com os Humanos e a beleza dos Elfos (e Elfas) fez surgir rapidamente essa mistura resultante da união entre as principais raças de Arcádia.

Elfos e Humanos são muito parecidos fisicamente e os Meio-Elfos são uma espécie de meio termo entre eles. Possuem mais massa muscular que os Elfos e conseguem enxergar no escuro também. Suas orelhas são pontudas, mas menos protuberantes que a de seus irmãos Elfos verdadeiros. Seu tom de pele pode variar do escuro, resultado da união de um Humano negro com uma Elfa, até o mais claro albino, passando por todos os tons de pele imagináveis. A única diferença é que os Meio-Elfos são sempre mais pálidos que os humanos. Mestiças resultantes da união de um Humano de traços orientais e uma Elfa são consideradas uma das maiores belezas do Multiverso.

Sua cultura e características espelham a região onde nasceram e cresceram, não existindo uma cultura mestiça. Às vezes sofrem preconceitos, principalmente nos clãs mais tradicionalistas dos Elfos, mas entre os humanos são bem vistos, tanto por sua beleza quanto por sua boa índole.

Meio-Elfos, talvez por sua própria natureza, tendem a ser a raça menos preconceituosa de Arcádia e vivem cerca de 150 anos sem demonstrar envelhecimento.

Meio-Gigante

Custo: 4

Planos: Nova Arcádia, Velha Arcádia, Ilhas nas Nuvens.

Deslocamento: 12m (8 casas).

Modificadores: FR +2, CON +2, AGI -1, INT -2, WILL -1.

Habilidades Raciais: Tamanho Gigante [Normal].

Fraquezas: Modelo Especial.

Descrição: Meio-Gigantes são filhos híbridos de gigantes das colinas com Humanos. Possuem em média 2,50 de altura, mas podem chegar até a 3,10m e pesar 500kg. Possuem traços raciais grotescos de seus pais gigantes e não costumam ser muito inteligentes.

Os Meio-Gigantes costumam usar peles ou camadas de couro curtido como vestimentas. Como armas, gostam muito de usar clavas, porretes ou outras armas que beneficiam a força bruta.

Costumam ser solitários e, apesar de não serem espertos, muitos deles possuem um bom coração.

Meio-Kanayma

Custo: 4

Planos: Hi-Brazil.

Deslocamento: 9m (6 casas).

Modificadores: CON -1, AGI +1, PER +1, CAR -1

Habilidades Raciais: Garras [Normal], Mordida [Normal], Salto [Normal].

Fraquezas: Estigma Social.

Descrição: Os Kanaymas são feras lendárias que aterrorizam a Floresta das Chuvas. Dos ataques nas vilas e dos estupros que as mulheres Humanas são vítimas às vezes nascem os chamados Meio-Kanaymas.

As crianças parecem Humanas (com exceção de um rabo) até a puberdade, quando seus pêlos crescem de maneira desproporcional, às vezes adquirindo uma tonalidade alaranjada ou negra. A partir desta data, é impossível negar sua ascendência felina.

Os Meio-Kanaymas são transmorfos capazes de se transformar em um homem-puma quando desejarem. Neste estado, adquirem garras e sentidos aguçados, além de grande agilidade e força. Por serem descendentes dos demônios da mata, os meio-kanaymas são sempre vistos com desconfiança por todos ao seu redor.

Meio-Orc

Custo: 2
Planos: Nova Arcádia, Fairyland, Germania, Halzazee.
Deslocamento: 9m (6 casas).
Modificadores: FR +1, CON +1, INT -1, CAR -1.
Habilidades Raciais: Enxergar no Escuro [Normal].
Fraquezas: Estigma Social
Descrição: Resultado do cruzamento entre Orcs e Humanos, os Meio-Orcs são comuns em regiões de conflito ou áreas nas fronteiras entre os territórios de Halzazee e Arcádia.

Possuem os traços raciais de seus pais, sendo um pouco mais altos que os Humanos e bem mais musculosos. Sua pele tem um tom esverdeado ou cinzento característico dos orcs, com mandíbulas proeminentes e dentes afiados. Seus cabelos são desgrenhados e variam do cinza esverdeado até o preto. As fêmeas possuem a mesma estatura que as Humanas.

Gostam de usar armas de corte, como machados e espadas largas, adornadas com correntes e elos metálicos. Muitas vezes enferrujam suas armas de propósito para que elas tenham um aspecto mais assustador em combate.

Meio-Súlfido

Custo: 3
Planos: Hi-Brazil, Nova Arcádia, Taiwan (Reinos de Jade).
Deslocamento: 9m (6 casas).
Modificadores: CON -1, DEX +1.
Habilidades Raciais: Enxergar no Escuro [Normal].
Fraquezas: Ferro Frio.
Descrição: Os Meio-Súlfidos são o resultado da mistura de raças entre os Humanos e os Súlfidos. São raros, mas gostam de se misturar à cultura humana. Os Súlfidos não gostam muito deles, considerando-os "cidadões de segunda classe", mas os Meio-Súlfidos podem se passar por humanos facilmente.

Meio-Súlfidos podem ter cabelos castanhos ou negros, mas seus olhos são sempre azulados ou esverdeados.

Por causa do sentimento de "não pertencer a lugar nenhum", Meio-Súlfidos acabam se tornando grandes aventureiros e viajantes, não sendo raro vê-los no comando de alguma nau de Taiwan ou à frente de uma grande expedição bandeirante em Hi-Brazil.

Fisicamente, são mais fracos e delicados que os Humanos, apesar de mais ágeis. Muitas vezes procuram compensar esta dificuldade com intensos exercícios físicos e de combate.Os Meio-Súlfidos podem viver até 300 anos.

Meio-Vampiro (Daiphir)

Custo: 4
Planos: Índia, Germania, Halzazee.
Deslocamento: 9m (6 casas).
Modificadores: FR +1, CON +1, AGI +1, WILL -1, CAR -1.
Habilidades Raciais: Enxergar no Escuro [Normal], Imunidades [Mortos-vivos].
Fraquezas: Estigma Social, Necessidade de Sangue, vulnerável a ataques contra Mortos-Vivos (água benta inclusive).
Descrição: Os Daiphires são os filhos dos Vampiros Rakshasa com Humanas. Quando nasce, a criança se parece em todos os aspectos com uma criança normal, exceto por sua pele que é sempre muito pálida, como a de um cadáver.

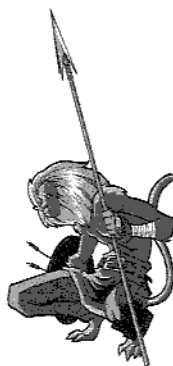
Durante a adolescência, os poderes vampíricos do Daiphir começam a se desenvolver, bem como o seu apetite por sangue humano. Nesse período, ele sofre terríveis alucinações na qual o deus Rama (um dos deuses hindus e principal inimigo dos Rakshasas) o informa sobre o que ele é e sobre a sua missão divina, que é a destruição de Lanka e do Deus Ravana, pai de todos os Rakshasas.

Daiphires são extremamente raros e, quando localizados por demônios ou por vampiros Rakshasa, um Daiphir é sumariamente destruído e seu corpo é oferecido como oferenda para os deuses negros de Lanka.

Daiphires podem caminhar durante o dia, não sendo afetados pela luz do sol, mas sofrem do mesmo mal dos vampiros: precisam se alimentar de sangue humanóide. Isso faz com que muitos também se tornem caçados pelas sociedades secretas e por mercenários ou aventureiros.

Mico Leão

Custo: 2
Planos: Hi-Brazil.
Deslocamento: 9m (6 casas).
Modificadores: FR -2, CON -2, AGI +2, WILL +1, CAR +1.
Habilidades Raciais: Aptidão para Magia [fêmeas apenas], Escalada Sobrenatural [Normal], Mordida [Normal], Salto [Normal], Tamanho [Miúdo].
Fraquezas: Modelo Especial.
Descrição: A raça dos pequenos homens-macacos dourados vive principalmente na Floresta das Chuvas, mas seu gosto por aventuras já os levou a praticamente todos os lugares do continente de Hi-Brazil, junto aos piratas de Trinidad. Apesar do nome, sua pelagem pode variar do amarelo dourado ao vermelho com mechas alaranjadas. Adoram jóias e pedras brilhantes e usam muitos broches, brincos e outros adornos do tipo. A cauda de um mico-leão pode ser usado como um 3º braço.

Os pequeninos (como são conhecidos em Hi-Brazil) são extremamente velozes e ágeis. Os homens-micos vivem em média 40 a 50 anos e podem chegar a até 60cm de tamanho e 15kg. As fêmeas são ligeiramente menores e de traços mais delicados, mas são igualmente rápidas e ágeis. As fêmeas possuem um talento natural para a magia, sendo consideradas boas feiticeiras.

Minotauro

Custo: 3
Planos: Velha Arcádia.
Deslocamento: 9m (6 casas).
Modificadores: FR +1, CON +1, AGI -1 e INT -1.
Habilidades Raciais: Cascos, Chifre [Normal], Coice [Normal]
Fraquezas: Modelo Especial.
Descrição: A raça dos Minotauros é composta de humanóides de grande estatura (em média 2,1m, mas podendo chegar a até 2,5m e pesando em torno de 200kg), com corpos Humanos musculosos e cabeças bovinas, embora existam sub-raças com cabeças de antílope, búfalo, bisão e outros animais aparentados. Apresentam corpos bem proporcionados e musculosos, cobertos por uma pelugem rala que pode variar do preto ao dourado.

Minotauros possuem cascos bipartidos ao invés de pés e não podem usar nenhum tipo de botas ou itens mágicos para pés. Suas mãos possuem cinco dedos, mas são pouco desenvolvidas para trabalhos delicados.

Minotauros podem se acasalar com Humanas, Amazonas, Ninfas e Meio-Elfas e produzir descendentes férteis, mas só existem minotauros machos. As mulheres nascidas desses cruzamentos são sempre Humanas ou da raça original da mãe.

Os chifres de um Minotauros são motivo de orgulho e admiração. Embora as formas e tamanhos de cada indivíduo sejam variados, eles são sempre polidos, afiados ou adornados com anéis de ouro e prata.

Misos Zos

Custo: 3
Planos: Neokosmos.
Deslocamento: 9m (6 casas).
Modificadores: CON -1, DEX +1.
Habilidades Raciais: Enxergar no Escuro [Normal].
Fraquezas: nenhuma.
Descrição: Os Misos Zoi (singular Misos Zos) são a raça mais rara de NeoKosmos. Eles nascem do cruzamento de Humanos com os Zoi Asproi, o que é muito raro, já que são poucos os Zoi Asproi que se misturam aos Humanos. Normalmente, o Misos Zoi não sofre muito preconceito em civilizações humanas (pelo menos não muito mais que os próprios Zoi Asproi), mas não são aceitos na cidade do deserto.

Os Misos Zoi são uma mistura dos pais, herdando da parte Zoi Aspros as orelhas muito pontudas e a cor da pele um tanto quanto acinzentada. Os cabelos e olhos são como os Humanos, podendo variar por diversas cores. A estatura e peso são um meio termo entre Humanos e Zoi Asproi, o que normalmente acarreta em um ser esbelto e bem distribuído. Podem variar entre 1,50 e 1,70m e 50 a 70kg. Misos Zoi vivem cerca de 500 anos.

Misos Zoi possuem traços mais orientais, podendo às vezes ser confundidos com mestiços orientais dos Reinos de Jade ou com Meio-Súlfidos.

Nagah

Custo: 4
Planos: Reinos de Jade.
Deslocamento: 9m (6 casas).
Modificadores: FR +1, CON +1, AGI -1, PER -1.
Habilidades Raciais: Cauda [Normal], Enxergar no Escuro [Normal], Tamanho [Grande - Comprido].
Fraquezas: Estigma Social, Modelo Especial (dorso), Vulnerabilidade à Música.
Descrição: Os Nagah, também chamados de povo-serpente, são criaturas com o torso humano e o dorso na forma de uma grande serpente. São muito maiores que um ser humano, embora a maior parte de seu corpo seja usado para locomoção e deslocamento, o que deixa os Nagah aproximadamente da mesma altura relativa que um Humano.

Nagahs são répteis. Eles têm sangue frio, escamas e possuem todos os órgãos internos de uma serpente, com algumas poucas diferenças (por exemplo, possuem dois pulmões, ao invés de um como as cobras). Respiram como humanos e possuem pelos na parte superior do corpo. Suas faces apresentam traços orientais e orelhas pontudas, como os elfos. Nagahs não possuem uma audição muito boa, sendo comuns Nagahs parcialmente surdos.

Comunidades de Nagahs são muito pequenas, mal chegando a vinte ou trinta membros. Vivem em regime de matriarcado e reproduzem-se por meio de ovos. Toleram seres de outras raças desde que respeitem seus costumes e leis.

Seus corpos podem chegar a até 3,5m de comprimento, e suas escamas variam em coloração do verde claro até o verde petróleo, com complexas (e lindas) manchas de coloração avermelhada ou amarelada entre suas escamas, formando desenhos muito bonitos que às vezes são procurados por caçadores de peles malignos. Um Nagah pode pesar até 300 a 350kg.

Nezumi

Custo: 3
Planos: Índia, Reinos de Jade.
Deslocamento: 9m (6 casas).
Modificadores: DEX +1, INT -1.
Habilidades Raciais: Enxergar no escuro [Normal], Mordida [Normal].
Fraquezas: Estigma Social.
Descrição: Os Nezumi são muito confundidos com os homens-ratos (Licantropos), mas são diferentes. Para começar, os Nezumis não são capazes de se transformar em Humanos ou assumir qualquer outra forma que seja: eles são homens-ratos literais. Em segundo lugar, os Nezumi são em sua maioria de boa índole, vivendo em paz em seus templos e mesquitas.

Os Nezumi vivem em aldeias na região de Madras e muitos deles são praticantes de algum tipo de arte de combate ou monges. Feiticeiros e Xamãs também não são incomuns entre eles. Como os Nezumi são muito curiosos, muitos deles acabam se aliando a grupos de aventureiros que passam pela região e começam a viajar por Arcádia também.

Os Nezumis podem chegar a até 1,70m de altura e pesam entre 50 e 70kg. Sua pelagem pode variar do branco albino até um cinza muito escuro, e seus olhos são avermelhados.

Ninfa

Custo: 3
Planos: Velha Arcádia, Nova Arcádia.
Deslocamento: 9m (6 casas).
Modificadores: CON -1, CAR +1.
Habilidades Raciais: Enfeitiçar Pessoas [Normal].
Fraquezas: nenhuma.
Descrição: Ninfas são espíritos da floresta. São as fêmeas que nascem da união das Ninfas com os Faunos e preferem viver nas florestas, em árvores ou às margens de lagos, embora muitas vezes se juntem com grupos de heróis ou aventureiros.

Ninfas possuem traços raciais de Elfas e de Humanas, sendo consideradas criaturas belíssimas. Possuem de 1,50 a 1,70m de altura e peso entre 45 e 50kg. Sua pele é muito branca e seus cabelos podem ter qualquer tipo de tonalidade. Seus olhos são sempre claros (verdes ou azulados).

As ninfas odeiam o mal e todos aqueles que maltratam a natureza por qualquer motivo. Protegem as árvores e os animais das florestas e costumam fazer amizade com Elfos, Gnomos, Duendes e outras criaturas feéricas.

Ondina

Custo: 5
Planos: Velha Arcádia, Plano Elemental da Água.
Deslocamento: 9m (6 casas).
Modificadores: FR -1, WILL +1.
Habilidades Raciais: Corpo de Água [Normal], Respirar debaixo d´água.
Fraquezas: Desidratação, Vulnerabilidade a Fogo, Modelo Especial.
Descrição: Ondinas são espíritos das águas. Lembram muito pequenas Fadas (existem apenas Ondinas fêmeas - os machos são chamados de Elementais de Água), com o corpo feminino e traços muito delicados, cuja composição é totalmente feita de água elementar. As Ondinas podem variar desde 30cm de altura até 1,6m e seu corpo pode variar do azul cristalino até um azulado mais intenso.

Apesar de serem feitas de uma materia elementar de água, as Ondinas são relativamente sólidas, podendo ser carregadas ou arrastadas se desejarem. Seu toque é úmido e gelado, deixando manchas úmidas onde quer que toque por muito tempo.

As ondinas recuperam seus pontos de vida através da imersão em água. Se passarem muito tempo afastadas do mar ou de outro corpo de água (rios e lagos também), elas vão lentamente se desidratando, podendo literalmente evaporar e morrer. Ondinas preferem dormir em banheiras ou baldes com água ao invés de camas ou tecidos, que acabam absorvendo parte de sua pele.

As roupas das ondinas são feitas de material áquo e elas não costumam usar armaduras de nenhum tipo, ou vestimentas. Por outro lado, podem moldar as "roupas" que estão usando da maneira que desejarem. Ondinas também não conseguem utilizar-se de vestes ou equipamentos mágicos, pois precisam manter a concentração todo o tempo ou os anéis/equipamentos irão lentamente atravessar o seu corpo.

Por motivos óbvios, Ondinas não podem trabalhar com nenhum Caminho de Magia que não seja o da Água.

Orc

Custo: 3
Planos: Nova Arcádia, Fairyland, Germania, Halzazee.
Deslocamento: 9m (6 casas).
Modificadores: FR +1, CON +1, INT -1, CAR -1.
Habilidades Raciais: Enxergar no Escuro [Normal].
Fraquezas: Estigma Social.
Descrição: Os Orcs são a principal força de combate dos exércitos de Halzazee. Lembram formas humanóides corcundas e deformadas, com a pele acinzentada ou esverdeada e recoberta de pelagem, o rosto suíno com presas que lembram muito as de um javali. Seus cabelos são cinzas ou esverdeados, sempre presos em tranças.

Em sua imensa maioria, são selvagens sanguinários que obedecem cegamente às forças do mal, mas vez por outra alguma de suas crias é abandonada e criada por Elfos ou outros seres da floresta e acaba adquirindo as características éticas de seus pais adotivos.

Orcs como Personagens-jogadores são extremamente raros e normalmente atraem todo tipo de atenção e suspeita para o grupo, onde quer que vá.

Orosides

Custo: 4
Planos: Neokosmos.
Deslocamento: 6m (4 casas).
Modificadores: CON +1, AGI -1
Habilidades Raciais: Enxergar no Escuro [Normal], Ligação com Pedras [Normal], Resistência ao Fogo [Normal].
Fraquezas: Nenhuma.
Descrição: Os Orosidai (singular: Orosides) foram criados por Hefesto, na ocasião da Segunda Titanomaquia, para auxiliá-lo na confecção de armas para os exércitos dos deuses olímpicos. São conhecidos como exímios ferreiros, e os únicos capazes de trabalhar o *kryoatsali*. O traço cultural dos Orosidai não se diferencia dos Humanos gregos.

Os Orosidai (machos e fêmeas) possuem entre 1,30 a 1,50 m de altura. Foram criados à imagem do próprio Hefesto: seus cabelos são sempre ruivos, podendo variar de tons, do vermelho fogo ao quase castanho. Muitos dos Orosidai possuem barbas, como o deus que os criou. As mulheres desta raça são do mesmo tamanho que os homens, apenas mais delicadas. Os olhos de ambos os sexos variam em cores como o dos Humanos.

Pigmeu

Custo: 2
Planos: Afrika, Hi-Brazil.
Deslocamento: 9m (6 casas).
Modificadores: FR -1, AGI +1.
Habilidades Raciais: Mordida [Normal], Tamanho [Pequeno], Perícia *Rastreio* [Bom].
Fraquezas: Modelo Especial.
Descrição: Os Pigmeus são uma pequena raça que vive nas terras ao norte de Mavria, na Afrika. Foram conjurados pelos feiticeiros escravocratas de Hi-Brazil por causa de sua grande capacidade de combate, sua agilidade e sua habilidade de rastreio excepcional (os pigmeus conseguem encontrar suas presas através de habilidades quase sobrenaturais).

São mais raros do que os Yorubas e dificilmente vão para as cidades, preferindo permanecer sempre em contato com a natureza. São grandes guerreiros e batedores e conhecem tão bem o território onde vivem que são sempre contratados por exércitos e aventureiros como guias.

Pigmeus possuem entre 1,10 e 1,30m de altura e pesam entre 40 e 50kg. As mulheres são aproximadamente do mesmo tamanho e gostam de manter seus cabelos com tranças. Possuem a pele negra, às vezes coberta com tatuagens e desenhos tribais. Os homens costumam raspar a cabeça e usar adereços perfurantes de ossos de animais enquanto as mulheres usam ornamentos feitos com ossos e galhos de árvores.

Rhino

Custo: 4
Planos: Afrika.
Deslocamento: 6m (4 casas).
Modificadores: FR +2, CON +3, DEX -2, AGI -3.
Habilidades Raciais: Armadura [Normal], Chifre [Normal], Carga [Normal], Tamanho [Grande].
Fraquezas: Incapacidade de Saltar, Modelo Especial.
Descrição: Rhinos são humanóides muito grandes e fortes, que vivem nas florestas de Mavria, na Afrika.

Lembram muito rinocerontes, podendo chegar a 2,50m de altura e pesar quase 400kg. São muito musculosos e possuem a pele rígida e áspera,.cuja cor varia do cinza muito claro até tons de grafite e seu chifre pode atingir até 50cm de comprimento. Suas patas são tripartidas e possuem apenas três dedos nas mãos.

Rhinos vivem em pequenas tribos com cerca de vinte a trinta indivíduos, entre adultos machos, fêmeas e crianças. Apreciam muito artefatos de metal, como adornos e jóias (por não possuírem muita habilidade manual, gostam e valorizam muito artefatos finos, embora apenas os de metais, pedras ou que sejam de alguma forma duráveis, pois são relativamente desastrados).

Rhinos preferem não usar armas, mas gostam de porretes, facões ou outras armas que não exijam muita coordenação motora.

Povo-escorpião

Custo: 4
Planos: Egito.
Deslocamento: 9m (6 casas).
Modificadores: FR -1, CON +1, AGI -1, PER +1.
Habilidades Raciais: Cauda [Normal], Ferrão [Normal], Garras [Normal], Tamanho [Grande - Comprido], Venefício [Normal para machos e Bom para fêmeas].
Fraquezas: Estigma Social, Modelo Especial (dorso).
Descrição: Muitas vezes confundidos com os monstros que habitam o deserto chamados homens-escorpião, o povo escorpião é uma tribo que vive às margens do Grande Nilo. Ao contrário dos escorpiões do deserto, esta raça tenta se manter em paz com os humanos, com suas divindades e com as outras raças que vivem em aldeias próximas.

O povo escorpião mede cerca de 1,70 a 1,90m de altura e chega a pesar 100kg (são mais leves do que aparentam), as fêmeas medem cerca de 1,50 a 1,70m de altura, pesam em torno de 70-80kg e seu tom de pele é de moreno queimado de sol. Seu dorso varia do amarelado até o vermelho escuro ou marrom, com manchas de nascença que definem a classe ou posição social dentro da aldeia. Gostam muito de piercings e tatuagens.

O veneno das fêmeas é mais poderoso que o dos machos e sua cauda é um pouco mais longa.

Sprite

Custo: 2
Planos: Afrika, Nova Arcádia, Fairyland.
Deslocamento: 4,5m (3 casas).
Modificadores: FR -3, CON -3, AGI +3, INT +1, WILL +1, CAR +1.
Habilidades Raciais: Levitação [Normal], Tamanho [Diminuto].
Fraquezas: Ferro Frio, Modelo Especial.
Descrição: Sprites são pequenas criaturas aladas que vivem nas florestas, mas que às vezes se aventuram nas cidades de Arcádia. Todas as Sprites têm cerca de 10 a 25 cm de altura (machos e fêmeas), de acordo com sua origem e possuem cabelos e olhos de todas as cores e combinações imagináveis.

Sprites podem ter uma enorme variedade de aparências, mas algumas característica são comuns a todas elas. Sprites também possuem um par de delicadas asas em suas costas (semelhante a asas de borboletas ou insetos), que as permitem voar curtas distâncias na mesma velocidade com que seriam capazes de correr. Algumas delas têm antenas, mas sua função não é conhecida.

As Sprites moram em um reino localizado a nordeste de Velha Arcádia. Lá vivem em diversas cidades pequeninas, localizadas nas copas de árvores gigantescas e frondosas. Muito pouco se sabe da organização política e social das Sprites. É raro encontrar uma Sprite aventureira, mas, quando se encontra uma, nota-se a mesma determinação e espírito de luta de outras raças.

Súlfido

Custo: 4
Planos: Nova Arcádia, Hi-Brazil, Taiwan (Reinos de Jade).
Deslocamento: 9m (6 casas).
Modificadores: FR -1, DEX +1.
Habilidades Raciais: Aptidão Mágica, enxergar no Escuro [Normal].
Fraquezas: Ferro Frio.
Descrição: Os Súlfidos são uma raça faérica originária de Paradísia, que chegou a Arcádia muitos milênios atrás e se instalou nas florestas ao sudoeste do continente, por serem muito semelhantes às florestas de Paradísia. Muitos deles estão em contato com Titânia e Oberon, governantes de Nova Arcádia e os consideram seus protetores. Os Súlfidos veneram os deuses celtas.

A grande maioria dos Súlfidos possui estatura alta (entre 1,80 e 2,10 para homens e 1,70 a 1,90 nas mulheres) e delgada, com dedos longos e finos. São pálidos e detestam a luz do Sol; seus cabelos costumam ser brancos, loiros ou ruivos e seus olhos são sempre azulados ou esverdeados. Os súlfidos são orgulhosos e muitas vezes arrogantes, não se misturando com as outras raças do continente. São excelentes arqueiros e batedores.

Súlfidos podem viver até 500 anos de idade.

Tokage

Custo: 4
Planos: Reinos de Jade, Lieh.
Deslocamento: 9m (6 casas).
Modificadores: CON +1, DEX -1, WILL +1, PER -1.
Habilidades Raciais: Cauda [Normal], Garras [Normal], Mordida [Normal].
Fraquezas: Nenhuma.
Descrição: Tokages são um povo lagarto nômade que vive no deserto de Kaaresh, às vezes agindo como saqueadores, outras como heróis ou mesmo como eremitas solitários. Eles se assemelham a formas híbridas de homens e lagartos, possuindo escamas, garras e uma poderosa cauda, mas contando com uma estrutura humanóide.

Tokages são sérios e duros como rochas. Enfrentam diversos contratempos ao longo de sua vida e, por isso, precisam ter nervos de aço. São de pouquíssimas palavras e agem muito por impulso, seu temperamento é explosivo e eles normalmente possuem poucos amigos. Os que o são, entretanto, são muito valorizados.

Tokages são muito grandes e fortes em relação a um Humano. Seu couro os ajuda a enfrentar as rígidas condições do deserto enquanto sua mandíbula é capaz de romper os mais fortes cascos de suas presas (ou inimigos). Os Tokages podem chegar a medir 1,90m de altura e pesar aproximadamente 90kg. Machos e fêmeas possuem aproximadamente os mesmos tamanhos, sendo difícil distinguí-los à distância. Sua pele varia do amarelo forte ao amarelo esverdeado, podendo chegar ao verde claro em alguns indivíduos. Seus olhos variam do amarelo ao negro.

Tritão / Sereia

Custo: 3
Planos: Reinos Submarinos, Velha Arcádia, Plano Elemental da Água.
Deslocamento: 9m (6 casas), 18m (12 casas) natação.
Modificadores: Nenhum.
Habilidades Raciais: Respirar Debaixo d´Água.
Fraquezas: Desidratação.
Descrição: Tritões são os habitantes do Mar. Criados por Triton e netos de Poseidon e da ninfa Anfitrite, os tritões vivem em castelos submarinos contruídos com conchas e recifes de corais, em comunidades que podem abrigar mais de duzentos indivíduos, entre homens e mulheres.

Tritões patrulham os mares e protegem as criaturas marinhas. São amigos dos Elfos-do-Mar, das Ondinas e de outros seres do Plano Elemental da Água.

Gostam de lutar com tridentes e, se necessário, utilizam cavalos marinhos grandes como montaria, para se deslocarem mais rapidamente. Seu artesanato com conchas e recifes é belíssimo e muito valorizado nos mercados de Arcádia.

As mulheres dos tritões são chamadas de **sereias** e possuem a parte dorsal na forma de nadadeiras (os machos possuem pés humanóides). Caso as sereias sequem completamente suas pernas, elas também se transformarão em pernas humanas durante o tempo em que permanecerem secas.

Troglodita

Custo: 4
Planos: Germania, Grandes Pântanos.
Deslocamento: 9m (6 casas).
Modificadores: CON +2, DEX -1, INT -1.
Habilidades Raciais: Cauda [Normal], Enxergar no Escuro [Normal], Garras [Normal], Mordida [Normal], Mal Cheiro [Normal].
Fraquezas: Estigma Social.
Descrição: Os Trogloditas são seres reptilianos com forma humanóide, braços longos e finos e uma cauda segmentada. Embora a grande maioria dos Trogloditas sejam maléficos e cruéis, ocorre que de vez em quando algum ovo de Troglodita acaba sendo cuidado por criaturas feéricas e o troglodita resultante tenha a índole de seus pais adotivos.

Claro que, assim como outros aventureiros provenientes de raças malignas, os Trogloditas sofrem um extremo preconceito dos Humanos e das pessoas dos vilarejos, especialmente se este já tiver sido atacado por lagartos ou seres reptilianos malignos.

Como os Trogloditas heróis estão muito afastados da cultura de seus verdadeiros pares, eles adquirem a cultura dos Personagens que o criaram (o Mestre pode determinar isso ou o Jogador pode escolher, se desejar, de acordo com a história do Personagem).

Em combate, os Trogloditas podem utilizar armas comuns ou apelar para suas garras e mordidas, bem como sua habilidade especial, que é emitir uma secreção oleosa e desagradável.

Tuk

Custo: 3
Planos: Nova Arcádia, Fairyland.
Deslocamento: 9m (6 casas).
Modificadores: FR -1, DEX +1, AGI +1, WILL -1.
Habilidades Raciais: Mordida [Normal], Garras [Normal].
Fraquezas: Nenhuma.
Descrição: Os Tuks lembram guaxinins com forma humanóide, muito ágeis, rápidos e bem humorados. Vivem em acampamentos ciganos, em grandes cidades e também em portos, onde adoram a vida como Piratas ou Swachbucklers. Muitos ainda possuem traços de seus colegas guaxinins, tornando-se gatunos, ladinos ou trambiqueiros, enquanto outros preferem a vida de aventuras de um mosqueteiro ou espadachim.

Os machos possuem cerca de 1,60 a 1,70m de altura e pesam em torno de 50 a 60kg enquanto as fêmeas são um pouco menores e mais formosas. Os olhos podem ser azulados ou esverdeados.

Veedan

Custo: 3
Planos:Reinos de Jade, Lieh.
Deslocamento: 9m (6 casas)
Modificadores: FR -1, DEX +1, PER +1, CAR -1.
Habilidades Raciais: Aptidão Psiônica.
Fraquezas: nenhuma.
Descrição: Os Veedans são nativos de Handívia, a terra mais exótica de Lieh, nos reinos afastados de Mítica (a Leste dos Reinos de Jade). Fisicamente, são parecidos com Humanos (embora tenham a pele azul celeste).

Sua história e cultura misteriosa formam um véu de interesse e ao mesmo tempo de desconfiança por outros povos. Um Veedan costuma ser frio e distante, falando pouco e demonstrando quase nenhuma emoção. Apenas quando se encontra entre seus iguais um Veedan parece se importar com alguma coisa, demonstrando um cuidado e prestatividade que outras raças dificilmente conseguem compreender. Mesmo entre desconhecidos, existe um laço que une todos os Veedans como irmãos, mas ao mesmo tempo os afasta das outras raças e culturas.

Vulture

Custo: 5
Planos: Germania, Halzazee.
Deslocamento: 9m (6 casas), 18m (12 casas) vôo.
Modificadores: FR -1, DEX +1, PER +1, CAR -1.
Habilidades Raciais: Voar [Normal], Mordida (bicada) [Normal], Garras [Normal].
Fraquezas: Estigma Social, Modelo Especial (roupas).

Descrição: Os Vultures são uma raça de homens-abutres que servem as forças de Halzazee nas batalhas da Germania. As forças aliadas são resultante de algumas tribos de Vultures que foram expulsas de Germania por não quererem participar do exército de Halzazee. Alguns filhos destes refugiados acabaram se unindo aos exércitos aliados de Oberon e Titânia com o objetivo de libertar sua terra natal.

Vultures podem chegar a 1,60m de altura e cerca de 45kg, suas asas podem chegar a 2,5m de envergadura (machos e fêmeas).

Wok

Custo: 4
Planos: Grandes Florestas, Multiverso.
Deslocamento: 9m (6 casas).
Modif.: FR +1, CON +1, WILL -1, CAR -1.
Habilidades Raciais: Fúria Bárbara [Normal], Garras [Normal].
Fraquezas: nenhuma.
Descrição: Os Woks são uma raça guerreira humanóide com traços de urso e de macaco. São muito altos e fortes, podendo chegar a até 2,20m de altura e 150kg. Sua pelagem varia do branco até o castanho escuro e seus olhos seguem tonalidades castanhas. Olhos azuis são muito raros, geralmente encontrados apenas entre os Magos e Xamãs da tribo, ou com aqueles Woks que lidam diretamente com Magia e Rituais.

Woks vivem em tribos com cerca de cem a duzentos indivíduos e dificilmente se tornam aventureiros, pois seu territorialismo é muito conhecido. Possuem um elevado senso de honra e nunca esquecem um favor feito por um amigo.

Woks gostam de lutar com espadas, lanças e bestas.

Yanomami / Yanan

Custo: 5
Planos: Hi-Brazil.
Deslocamento: 12m (8 casas).
Modificadores: FR +2, CON +2, DEX -1, AGI -2, WILL -1.
Habilidades Raciais: Tamanho [Gigante - Alto] em [Normal].
Fraquezas: Modelo Especial.
Descrição: Uma tribo de índios cujo tamanho e força rivaliza com os Bantôs. Vivem na Floresta das Chuvas e nas Terras dos Kanaymas, mas auxiliam os Humanos sempre que podem. Muitos se tornaram aventureiros, agindo como protetores e guias de grupos de aventureiros que passaram pela região.

Yanomamis são muito altos e muito fortes, podendo chegar a 2,5m de altura e 150kg de peso. As fêmeas chegam a 1,90 de altura e pesam em torno de 100kg. São muito nobres e honrados.

Os **Yanans**, por outro lado, são uma tribo descendente dos yanomamis, mas canibais. São provavelmente os inimigos mais poderosos e perigosos da Floresta das Chuvas. Os Yanans costumam pintar seus corpos com tatuagens tribais que funcionam como uma camuflagem nas matas.

Yoruba

Custo: 3
Planos: Afrika, Hi-Brazil.
Deslocamento: 9m (6 casas).
Modificadores: FR +1, AGI +1, CON +1, WILL -2
Habilidades Raciais: Perícia *Acrobacia* [Bom].
Fraquezas: Estigma Social (Hi-Brazil).
Descrição: Os Yorubas são uma raça nobre, originária de Mavria, o continente afrikano. Também conhecido como Afrikans, os Yorubas foram conjurados à força para Hi-Brazil para servirem como escravos nas fazendas humanas. Em 388 da Nova Era, a arquimaga Isabel conjurou um Ritual que libertou todos os Yorubas da servidão. Nesse período, eles fugiram de suas prisões e construíram grandes cidades fortificadas, chamadas *kilombos*, de onde passaram a enfrentar os exércitos do Imperador. Muitos migraram para as grandes cidades, fugindo do deserto e de seus ex-captores.

Yorubas possuem a pele escura como a noite, cabelos e olhos negros e orelhas pontudas. A grande maioria possui uma beleza exótica. Têm entre 1,60 a 1,90m de altura e pesam entre 60 e 90kg. São atléticos, ágeis e musculosos. As mulheres são um pouco mais altas que as fêmeas Humanas e com o corpo mais forte e definido.

Yorubas gostam muito de artesanato, com um estilo de arte e pintura bastante característicos.

Zebro

Custo: 4
Planos: Afrika.
Deslocamento: 18m (12 casas).
Modificadores: AGI -1, INT +1
Habilidades Raciais: Cascos, Coice [Normal], Enxergar no Escuro [Normal], Tamanho [Grande - Comprido].
Fraquezas: Modelo Especial (dorso).
Descrição: Zebros são a versão afrikana dos Centauros, uma raça mágica tão antiga quanto seus colegas gregos, que possui o torso de um Afrikan e o dorso de uma zebra, criado pela magia divina dos deuses da Grande Mãe Afrika.

Zebros são sérios e muito territorialistas, possuindo um grande senso de lealdade. Vivem em pequenas tribos nas planícies, acompanhando a beira dos rios, misturados com Afrikans e com outras criaturas feéricas. Eles respeitam todas as criaturas da floresta e das savanas, até mesmo permitindo que vivam entre eles, desde que estas obedeçam e sigam as regras da vila. Gostam de boa música (sendo que muitos tocam algum instrumento) e são exímios caçadores e pescadores.

Zebros possuem entre 1,80m e 2m de altura e podem pesar até 400-500kg. As fêmeas são aproximadamente do mesmo tamanho e peso.Zebros vivem até 100 anos.

Um Zebro é muito orgulhoso em relação a quem ele permite que o cavalgue. Pode permitir que mulheres ou crianças montem em seu dorso, mas nunca outros homens.

Zoi Apros

Custo: 4
Planos: Neokosmos.
Deslocamento: 9m (6 casas).
Modificadores: FR -1, DEX +1.
Habilidades Raciais: Aptidão Mágica, Enxergar no Escuro [Normal].
Fraquezas: nenhuma.
Descrição: Os Zoi Asproi (singular: Zoi Aspros) são naturais de NeoKosmos e desde sempre adoraram Norni, do sangue de qual nasceram, e são os percussores da guerra contra os Zoi Mavroi que seguiam G'Goschih. Com a ajuda dos olímpicos, conseguiram salvar o continente, mas quase toda sua civilização foi dizimada na guerra, restando apenas uma cidade que se localiza no centro do deserto. Nos dias atuais, os Zoi Asproi lutam para manter sua cultura viva. Sua cidade é inexpugnável, pelo menos contra os mortais.

Os Zoi Asproi são baixos em relação aos Humanos, medindo de 1,40 a 1,70 metros e pesando entre 40 e 70 quilos. A pele sempre é branca, porém bronzeada, devido a exposição direta ao Sol: os cabelos são sempre pretos e lisos. Exatamente o contrário dos seus odiados irmãos Zoi Mavroi, que tem a pele escura e os cabelos brancos.

Devido ao calor do deserto, as roupas que usam são leves; os Zoi Asproi homens normalmente não usam nada na parte superior além de jóias, as Zoi Asproi mulheres cobrem os seios com tecidos leves e jóias preciosas. A maquiagem também é comum tanto entre os homens como entre as mulheres da raça. Normalmente não se encontra um Zoi Aspros sem pelo menos os olhos pintados. Suas orelhas chamam a atenção não só pelos brincos ornados, mas também pela forma pontuda que assumem.

Zoi Mavros

Custo: 5
Planos: Neokosmos, Afrika.
Deslocamento: 9m (6 casas).
Modificadores: FR -1, DEX +1.
Habilidades Raciais: Aptidão Mágica, Enxergar no Escuro [Normal].
Fraquezas: Estigma Social.
Descrição: Os Zoi Mavroi são os verdadeiros inimigos da civilização grega. Com sua pele escura, corpo esguio e cabelos brancos, diferentes dos bestiais que são um tanto toscos, os Zoi Mavroi são astutos e bem organizados.

Sua origem remete à origem dos Deuses, G'Goschih e Norni. São os irmãos dos Zoi Asproi e sempre guerrearam entre si, desde o momento de sua criação. Exatamente como os Zoi Asproi eles são extremamente religiosos, só que ao invés de adorar Norni, adoram G'Goschih o deus negro do subterrâneo, que consideram como o pai criador.

Zoi Mavroi possuem a pele escura, negra, quase arroxeada, com cabelos brancos ou cinza-claro e olhos azuis bem claros. Possuem aproximadamente a mesma compleixão física dos humanos. As mulheres Zoi Mavros são muito belas e exóticas.

2. CLASSES

Além da raça, cada Jogador precisa escolher uma Classe para seu Personagem. A Classe vai determinar poderes especiais aquele Personagem possui e que tipo de profissão ele abraçou. Em RPGQuest existem mais de 110 Classes de Personagem, baseadas nas profissões clássicas dos aventureiros de romances, jogos de RPG e Fantasia Medieval.

O Jogador compra a Classe que deseja jogar com os mesmos Pontos de Criação de Personagem que usou para comprar sua Classe. Assim como as Raças, cada Classe possui um **Custo**, de acordo com os poderes que ela permite ao jogador escolher (porque algumas classes possuem vantagens em relação a outras ou são um pouco mais poderosas e é necessário balancear a campanha). Este é o custo básico da Classe, sem contar a sua **Raridade**. A Raridade vai depender da Campanha de cada Mestre e é uma regra opcional (ela explica o porquê é muito difícil encontrarmos samurais em Planos desérticos ou Vikings no meio da Áfrika). Classes que não pertençam ao Local Original da Campanha sofrem um acréscimo de +2 em seu custo.

Pedro quer jogar com um Personagem Samurai. A Campanha será ambientada em Nova Arcádia, mas o Mestre permitiu a Pedro jogar com um Samurai desde que pague o custo extra de +2.

PERSONAGENS MULTICLASSE

Personagens Multiclasse são Heróis que escolheram avançar em **DUAS** (e somente duas) Classes distintas ao mesmo tempo. Eles possuem uma gama maior de possibilidades para escolher, mas demoram bem mais para conseguirem usufruir de todas as vantagens que as duas classes oferecem.

O custo extra de um Personagem Multiclasse é +1 Ponto.

REGRAS DE MULTICLASSE

As Regras para a escolha de Personagens Multiclasse são simples. Basta seguir os limites abaixo.

Custo: Some os dois Custos das Classes escolhidas e acrescente 1 Ponto ao total

Planos: Ambas as Classes precisam pertencer ao Local de origem da Campanha, autorizado pelo Mestre. Para cada Classe que não pertença ao Plano, acrescente +2 no custo.

PVs Iniciais: Utilize o maior.

Perícias de Classe: O Personagem começa com todas as Perícias das duas Classes. Caso uma ou mais Perícias apareçam em ambas as Classes, prevalece a maior Graduação.

Armas: escolha uma das duas opções e ignore a outra.

Habilidades Especiais: O Personagem começa com todas as Habilidades das duas Classes. Caso uma ou mais Habilidades apareçam das duas, prevalece a maior Graduação. Quando uma ou mais Classes pedem para "escolher X Habilidades dentre as Y a seguir", faça as escolhas separadamente para cada Classe.

Dinheiro Inicial: Role (4d6+CAR)x 10 moedas de ouro.

Gabriel quer criar um Alquimista/Samurai.

As regras de Multiclasse para isto são as seguintes:

Custo: *9 pontos (5+3+1)*

Planos: *Reinos de Jade ou Reinos do Sol Nascente.*

PVs Iniciais: *12+2x bônus de CON*

Perícias de Classe: *Alquimia [Bom], Conhecimentos-Heráldica [Bom], Cura [Bom], Decifrar [Normal], Montaria [Bom], Natação [Bom], Sobrevivência [Bom]. O Samurai ainda possui Profissão [Bom]. Escolha 1 Arte [Normal], escolha 4 Conhecimentos [Normal].*

Armas: *Katana em [Bom]. Escolha 2 armas em [Bom].*

Habilidades Especiais: *Aptidão Mágica [Normal], Destilar Poções [Normal], Homúnculo [Normal], Proficiência Ritualística [Bom], Kiai [Bom]. NPC-Patrono (Samurais apenas). Escolha 2 das 11 Habilidades seguintes: Agarrar [normal], Esquiva Sobrenatural [Normal], Pontos de Vida [Normal], Salto Devastador [Normal], Trespassar [normal], Arma Favorita, Bravura, Inimigo Predileto [Normal], Guarda-Costas, Rapidez na Iniciativa [Normal] ou Proficiência em Armaduras [Normal].*

Dinheiro Inicial: *(4d6+CAR) x 10 moedas de ouro.*

Alquimista

Custo: 5.
Planos: Bretanha, Egito, Germania, Halzazee, Langedoc, Nova-Arcádia, 1.001 Noites, Reinos de Jade, Reinos do Sol Nascente.
PVs iniciais: 8+2x bônus de CON.
Perícias de Classe: Alquimia [Bom], Cura [Bom], Decifrar [Normal], escolha 1 Arte [Normal], escolha 4 Conhecimentos [Normal].
Armas: escolha 1 arma [Normal].
Habilidades Especiais: Proficiência Mágica, Destilar Poções [Normal], Homúnculo [Normal], Proficiência Ritualística [Bom].
Descrição: Alquimistas são cientistas que lidam com a alquimia. Alquimia é uma tradição antiga que combina elementos de química, física, astrologia, arte, metalurgia, medicina, misticismo e religião. Existem três objetivos principais em sua prática. Um deles é a transmutação dos metais inferiores em ouro, o outro a obtenção do *Elixir da Longa Vida*, uma panacéia universal, um remédio que curaria todas as doenças e daria vida eterna àqueles que o ingerissem.Finalmente, o terceiro objetivo era criar vida humana artificial, o *homunculus*. Alguns destes objetivos poderiam ser atingidos ao obter a *Pedra Filosofal*, uma substância mítica que amplifica os poderes de um alquimista.

Alquimistas se diferenciam de Magos e Feiticeiros nas finalidades de seus estudos. Um Alquimista transforma "*o chumbo do Ego no ouro da Essência*" e busca modificar e transformar também a vida das pessoas que o cercam. Costumam ser mais voltados para estudos em laboratórios e bibliotecas, e suas aventuras tendem a focar-se na busca de componentes materiais e Testes de suas teorias e estudos.
Exemplos: John Dee, Conde de Saint German, Alquimista de Aço, Roy Mustang, Isaac Newton, São Thomas de Aquino, Santo Anselmo, Paracelsus, Francis Bacon, Hermes Trimegistro, Nicholas Flamel.

Arqueiro

Custo: 3.
Planos: Todos.
PVs iniciais: 11+2x bônus de CON.
Perícias de Classe: Armadilhas [Normal], Escalar [Normal], Furtividade [Normal], Montaria [Bom], Rastreio [Normal], Sobrevivência [Normal].
Armas: Arco [Bom], escolha 2 armas [Normal].
Habilidades Especiais: Escolha 2 das 4 Habilidades seguintes: Arma Favorita (arco), Disparar Múltiplas Flechas [Normal], Flecha Incendiária [Normal] ou Flechada Certeira [Normal].
Descrição: Arqueiros são guerreiros especializados em arco-e-flechas. Existem diversos tipos diferentes de Arqueiros, de acordo com costumes regionais. Um Arqueiro oriental prefere se especializar em arcos longos e muitas vezes desenvolve a filosofia do chamado *arqueiro-zen* ("a flecha está onde ela tem de estar"). Arqueiros mais tribais preferem misturar Perícias e Habilidades que envolvam caçadas a animais selvagens e Arqueiros de mundos medievais se especializam no uso do arco dentro de batalhas campais.
Exemplos: Legolas, Robin Hood, Guilherme Tell, o Arqueiro Zen.

Artífice / Engenhoqueiro

Custo: 3.
Planos: Todos.
PVs iniciais: 8+2x bônus de CON.
Perícias de Classe: Artífice [Bom], Falsificação [Normal], Profissão [Bom], Escolha 3 Artes [Normal], escolha 2 Conhecimentos [Normal].
Armas: escolha 1 arma [Normal].
Habilidades Especiais: Escolha 2 das 3 Habilidades seguintes: Familiar (Construto), Faz-Tudo [Normal] ou NPC: Guarda-Costas (Construto) [Normal].
Descrição: Artífices são os construtores medievais, artesãos capazes de trabalhar em peças tão finas e delicadas quanto relógios de precisão, e ao mesmo tempo em máquinas pesadas de guerra e construtos capazes de arrasar cidades. Artífices são especializados na construção/manutenção de automatos e máquinas de guerra à vapor. Eles também sabem construir familiares construtos, equipamentos à vapor e geringonças que utilizam (ou não) magia em sua fabricação.
Exemplos: Gepeto, Leonardo DaVinci, Winry Rockbell.

Aventureiro / Explorador

Custo: 1.
Planos: Todos.
PVs iniciais: 12+2x bônus de CON.
Perícias de Classe: Armadilhas [Bom], Escalar [Bom], Montaria [Bom], Natação [Bom], Sobrevivência [Bom].
Armas: escolha 3 armas em [Bom].
Habilidades Especiais: Escolha 1 das 3 Habilidades seguintes: Pontos de Vida [Normal], Perícia Adicional [Normal], Proficiência com Armaduras [Normal].
Descrição: Aventureiro é a classe mais comum dentro do Multiverso. São Personagens que sentem uma necessidade interior de explorar o mundo, conhecer pessoas novas, derrotar monstros e outras ameaças e conquistar tesouros perdidos. Cada cultura possui suas próprias características no que define exatamente o que vem a ser um Aventureiro. É uma das classes básicas mais versáteis de todas, permitindo uma grande variedade na escolha das Habilidades.
Exemplos: Indiana Jones, McGiver, Gulliver, João (matador de gigantes), Simbad, Ulisses, Hércules.

Baloeiro / Piloto de Tapete Voador

Custo: 4.
Planos: Germania, Hi-Brazil, Índia, Nova-Arcádia, 1.001 Noites.
PVs iniciais: 8+2x bônus de CON.
Perícias de Classe: Conhecimentos-Geografia [Bom], Navegação [Bom], Profissão [Bom]
Armas: escolha 2 armas: uma em [Bom] e uma em [Normal].
Habilidades Especiais: Duro na Queda [Normal]; Escolha 1 das 2 Habilidades seguintes: Balão [Normal] ou Tapete Voador [Normal].
Descrição: Tanto o Baloeiro quanto o Piloto de Tapete Voador possuem duas coisas em comum: insanidade e gosto pelas alturas. São eles que fazem o transporte mais arriscado de todo o

Multiverso, embora sempre digam que "*estatisticamente, é o meio mais seguro de se viajar*". Baloeiros tendem a ser mais numerosos perto de grandes cidades ou ilhas voadoras.

Exemplos: Baloeiro Goblin, Príncipe Rakull, Aladin.

Bandeirante

Custo: 3.

Planos: Hi-Brazil.

PVs iniciais: 12+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Animais [Normal], Armadilhas [Normal], Conhecimentos-Geografia [Normal], Conhecimentos-História [Normal], Escalar [Normal], Idiomas (Índigena) [Normal], Montaria [Normal], Natação [Normal], Rastreio [Bom], Sobrevivência [Bom].

Armas: Pistola em [Bom]. Escolha 1 outra arma em [Bom].

Habilidades Especiais: Arma de Fogo. Escolha 1 das 2 Habilidades seguintes: Pontos de Vida [Normal] ou Perícia Adicional [Normal].

Descrição: Os Bandeirantes são os exploradores e caçadores geralmente empregados pela Coroa ou pelos governantes locais. São agentes encarregados de explorar as florestas e matas do continente para descobrir novas riquezas, como ouro, prata e esmeraldas. Também tentam encontrar e mapear as ruínas dos antigos templos indígenas (e também de outras criaturas), cujas lendas a respeito de tesouros incríveis cativam todo o mundo conhecido.

Exemplos: Raposo Tavares, Borba Gato, Anhangüera, Domingos Jorge Velho, Fernão Dias Paes, Manuel Preto, Carlos Pedroso da Silveira, Paschoal Moreira Cabral.

Bárbaro / Picto / Selvagem

Custo: 3.

Planos: Afrika (Selvagem), Bretanha (Picto), Egito, Índia, Neokosmos, Nova-Arcádia, Velha Arcádia.

PVs iniciais: 12+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Escalar [Bom], Montaria [Bom], Rastreio [Bom], Sobrevivência [Bom].

Armas: escolha 2 armas em [Bom].

Habilidades Especiais: Escolha 2 das 5 Habilidades seguintes: Esquiva Sobrenatural [Normal], Fúria Bárbara [Normal], Movimento Rápido [Normal], Pontos de Vida [Normal] ou Proficiência em Armaduras [Normal].

Descrição: Bárbaros são guerreiros selvagens acostumados à vida dura nas montanhas, desertos e regiões distantes. Eles valorizam a força e as habilidades de caça de seus guerreiros. Estão em harmonia com a natureza e com os ciclos da região onde vivem. Gostam de decorar seus corpos com tatuagens tribais. São muito territorialistas e, se forem provocados, podem se tornar grandes inimigos.

Os Pictos vivem ao norte da Bretanha, nas fronteiras com os reinos Feéricos, e costumam pintar sua pele de azul, descolorir e desgrenhar seus cabelos e cobrir o corpo de tatuagens.

Na Áfrika, os Selvagens vivem nas savanas e são guerreiros imbatíveis, de tradições milenares. São conhecedores das florestas e grandes caçadores.

Exemplos: Conan, Klunk, Groo, Sheena, Sonja, Kenneth McAlpin (Rei dos Pictos).

Bardo / Aedos

Custo: 4.

Planos: Bretanha, Hi-Brazil, Índia, Langedoc, Midgard, Neokosmos (Aedos), Nova-Arcádia, 1.001 Noites, Reinos do Sol Nascente, Velha Arcádia.

PVs iniciais: 9+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Artes-Disfarce [Bom], Conhecimentos-Geografia [Normal], Conhecimentos-História [Normal], Manipulação-Impressionar [Normal], Manipulação-Lábia [Bom]. Escolher 2 Perícias em Música [Bom].

Armas: escolha 2 armas: uma em [Bom] e uma em [Normal].

Habilidades Especiais: Aptidão Mágica. Escolha 3 das 8 Habilidades seguintes: Área de Influência Musical [Normal], Música Anti-Psiônica [Normal], Música da Amizade [Normal], Música Inspiradora de Moral [Normal], Música Inspiradora de Perícia [Normal], Música Perturbadora [Normal], Ventriloquismo [Normal], Voz Poderosa [Normal].

Descrição: Em locais distantes do Multiverso, são poucos aqueles que sabem ler ou escrever. Por esta razão, a profissão de Bardo é muito respeitada: pois são eles quem transmitem notícias, acontecimentos e histórias passadas em outras regiões e reinos distantes. Os Bardos viajam de cidade em cidade levando textos religiosos, peças de teatro e números musicais. Encontram-se em determinadas épocas do ano para trocarem poemas, músicas e histórias.

Na cultura Celta, os Bardos são responsáveis pela música durante os rituais e pelos registros das batalhas e grandes épicos.

Exemplos: Shakespeare, Edward DeVere, Lughar, Olioll (Rei de Munster), Oisin, Chatotorix.

Beduíno / Sarraceno

Custo: 3.

Planos: Norte da Afrika, Egito, Halzazee, India, Langedoc (Sarraceno), 1.001 Noites.

PVs iniciais: 12+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Conhecimentos-Religião [Normal], Escalar [Normal], Montaria [Bom], Rastreio [Bom], Sobrevivência [Bom].

Armas: Cimitarra [Bom]. Escolha outras 2 armas em [Bom].

Habilidades Especiais: Localizar Oásis [Normal]. Escolha 2 das 4 Habilidades seguintes: Esquiva Sobrenatural [Normal], Fúria Bárbara [Normal], Movimento Rápido [Normal] ou Pontos de Vida [Normal].

Descrição: Beduínos são os habitantes do Deserto. Eles estão acostumados com a vida dura nos desertos das 1.001 Noites, acompanhando e protegendo caravanas dos monstros, mortos-vivos e ameaças do deserto. Conhecem as areias do Multiverso como ninguém e sabem localizar com precisão um oásis em qualquer lugar onde estiverem. Gostam de usar roupas claras e leves, que os ajudem a sobreviver no calor do dia e no frio da noite desértica. Gostam de tatuagens tribais, que utilizam como forma de definir posição social e status como guerreiro.

Também formam o exército dos Sarracenos, protetores dos califados e o terror dos infiéis. Utilizam-se preferencialmente da cimitarra e do escudo pequeno e redondo para defesa.

Exemplos: Salah Al-din, Guerreiros Mouros.

Berserker

Custo: 4.

Planos: Halzazee, Midgard.

PVs iniciais: 12+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Escalar [Normal], Manipulação-Intimidação [Bom], Montaria [Normal], Rastreio [Bom], Sobrevivência [Bom].

Armas: escolha 2 armas em [Bom].

Habilidades Especiais: Berserker [Normal]. Escolha 2 das 5 Habilidades seguintes: Bravura [Normal], Carga [Normal], Fúria Bárbara [Normal], Proficiência em Armaduras [Normal] ou Trespassar [Normal].

Descrição: Berserker são os guerreiros devotos de Odin e Thor. O termo Berserker vem de *Berserkir* (Roupa de Urso) em alusão às roupas de pele de urso que gostam de usar e que fazem parte do Ritual de iniciação (o guerreiro precisa matar um urso com as próprias mãos para confeccionar seu primeiro manto de Berserker). Os guerreiros Berserker são possuídos pelo espírito do urso durante as batalhas, que lhes garante grande força e resistência.

Existem muitas lendas sobre Berserkers capazes de se transformar em lobos ou ursos durante batalhas.

Exemplos: Gimli, Harald Fairhair (governante da Noruega), Skalla Grimm, Eirik Hakonarson, Björn (o pálido).

Bruxo / Feiticeiro / Hexen / Wiccan

Custo: 4.

Planos: Afrika, Bretanha (Wiccan), Egito, Germania (Hexen), Halzazee, Hi-Brazil, Índia, Langedoc, Midgard, Nova-Arcádia, Velha Arcádia.

PVs iniciais: 8+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Conhecimentos-Magias Arkanas [Bom], Decifrar [Bom], Herbalismo [Bom], Idioma (escolha 1) [Normal]. Escolha 2 outros Conhecimentos em [Bom] e 2 outras Manipulações em [Normal].

Armas: escolha 1 arma em [Normal].

Habilidades Especiais: Ferramentas Mágicas [Normal] e Proficiência Ritualística [Ótimo]. Escolha 1 das 5 Habilidades seguintes: Avaliar Objetos Mágicos [Normal], Ignorar Componente Material [Normal], Ignorar Componente Somático [Normal], Ignorar Componente Verbal [Normal], Magias não-Letais [Normal].

Descrição: Bruxos são os estudantes da Antiga Religião, conhecedores dos Rituais Arkanos e das engrenagens místicas que fazem o Multiverso funcionar. São os protetores da natureza, conhecedores dos reinos espirituais e dos ciclos do Sol e da Lua. Bruxos se vestem com roupas negras, simbolizando a deusa-lua, e costumam utilizar pentagramas de proteção, seu símbolo sagrado (utilizado sempre com a ponta do pentagrama virada para cima). Bruxos possuem muitas ferramentas mágicas que podem auxiliá-los em seus Rituais.

Exemplos: Alberico, Circe, Alex Sunders, Maxine Sunders, Gerald Gardner, Paracelso, Strega Nona, a Boa Bruxa do Norte, a Boa Bruxa do Sul, Baba Yaga, Morgana Le Fey, Medea, Aradia, Vovó Cera-do-Tempo, Tia Ogg, Esmeralda, Bellatrix Lestrange, Agnes Nutter, Samantha.

Caçador

Custo: 2.

Planos: Todos.

PVs iniciais: 10+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Animais [Normal], Armadilhas [Bom], Furtividade [Bom], Montaria [Normal], Natação [Normal], Rastreio [Bom].

Armas: escolha 3 armas em [Bom].

Habilidades Especiais: Escolha 2 das 4 Habilidades seguintes: Ataque Furtivo [Normal], Familiar (cachorro ou falcão), Inimigo Predileto [Normal] ou Pontos de Vida [Normal].

Descrição: O Caçador é especializado em caçar qualquer tipo de presa, animais, monstros e até mesmo humanóides ou criaturas sobrenaturais. Tem os olhos e os ouvidos treinados e conseguem distinguir o barulho de sua presa dos outros ruídos na floresta.

A grande maioria dos Caçadores utiliza-se de arco-e-flecha, mas recentemente surgiram alguns adeptos do mosquete. Caçadores gostam de guardar troféus e relíquias das melhores caçadas que já realizaram e muitas vezes são recrutados por viajantes do Multiverso para adquirirem espécimes raros de animais para zoológicos, coleções particulares ou ingredientes de rituais.

Exemplos: O Caçador (Branca de Neve), Ninrod, Diana.

Caçador de Recompensas

Custo: 3.

Planos: Todos.

PVs iniciais: 12+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Armadilhas [Bom], Conhecimentos-Geografia [Bom], Falsificação [Bom], Fechaduras [Bom], Furtividade [Bom], Rastreio [Bom], Sobrevivência [Normal].

Armas: escolha 3 armas em [Bom].

Habilidades Especiais: Escolha 2 das 6 Habilidades seguintes: Ataque Furtivo [Normal], Maestria em Rastreio, Movimento Rápido [Normal], Precisão em Arremessos, Rapidez na Iniciativa [Normal] ou Sono dos Justos.

Descrição: Um Caçador de Recompensas ganha a vida perseguindo fugitivos da justiça, bandidos ou renegados em troca de dinheiro ou favores das autoridades. Um Caçador de Recompensas está sempre no limite entre a lei e a criminalidade, pois muitos não aprovam seus métodos. Em Reinos mais maléficos, Caçadores de Recompensa podem ser recrutados para perseguir inimigos do governante ou das ordens estabelecidas.

Exemplos: Boba Fett, Jango Fett, Spike Spiegel.

Campeão

Custo: 4.

Planos: Neokosmos, Velha Arcádia.

PVs iniciais: 12+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Conhecimentos-Religião [Bom], Escalar [Bom], Montaria [Bom], Rastreio [Bom].

Armas: escolha 3 armas em [Bom].

Habilidades Especiais: Ligação Divina, Talento Divino [Normal]. Escolha 2 das 5 Habilidades seguintes: Esquiva Sobrenatural [Normal], Movimento Rápido [Normal], Pontos de

Vida [Normal], Proficiência em Armaduras [Normal] ou Trespassar [Normal],

Descrição: Os Campeões são raríssimos em Arcádia. Eles são os braços dos deuses no mundo mortal, a representação máxima da palavra do deus. Eles não nascem Campeões e nem escolhem ser Campeões e, sim, depois de um feito ou de uma demonstração de habilidade, um deus o escolhe para representá-lo. Da mesma maneira que o deus o presenteia com suas Habilidades, pode retirá-las se achar que ele não está seguindo as suas vontades.

Exemplos: Hércules, Aquiles, Paris, Hector, Odisseus, Ajax.

Cangaceiro

Custo: 2.

Planos: Hi-Brazil.

PVs iniciais: 12+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Conhecimentos-Geografia [Normal], Montaria [Normal], Rastreio [Bom], Sobrevivência [Bom].

Armas: escolha 3 armas: 1 em [Bom] e 2 em [Normal].

Habilidades Especiais: Arma de Fogo [Normal].

Descrição: São os guerreiros do sertão e da caatinga, rebeldes que enfrentam as tropas imperiais e considerados heróis pela população. Vivem nos desertos da Caatinga, em Hi-Brazil, onde conhecem bem a flora e a fauna da região. Os Cangaceiros atacam fazendas, matam coronéis e guerreiam com as tropas do Imperador nas cidades sitiadas. São conhecidos pelas roupas tradicionais de couro, chapéu, o uso de facões e por suas armas de fogo.

Exemplos: Lampião, José Gomes "Cabeleira", Antônio Silvino, Corisco, Maria Bonita, Januário "Sete Orelhas" Garcia.

Capoeira

Custo: 3.

Planos: Afrika, Hi-Brazil.

PVs iniciais: 12+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Acrobacias [Bom], Artes-Dança [Bom], Cura [Normal], Escalar [Normal], Furtividade [Normal], Música-Instrumentos de Corda [Normal] e Música-Instrumentos de Percussão [Normal]

Armas: Combate Desarmado [Bom]. Escolha 1 arma em [Bom].

Habilidades Especiais: Escolha 2 das 3 Habilidades seguintes: Dano Desarmado [Normal], Rapidez na Iniciativa [Normal] ou Salto [Normal].

Descrição: O Capoeira é um guerreiro que aprendeu a arte do combate desarmado. Originária dos guerreiros Afrikans que foram capturados pelas forças do Imperador de Hi-Brazil, a capoeira é uma arte que mistura dança com golpes mortais de balanço. Capoeiras utilizam-se de sua grande agilidade para aplicar golpes precisos com os pés e pernas, não gostando muito de usar armas (exceto o facão ou a navalha, que são armas tradicionais da capoeira). Utiliza-se muito de golpes com os pés, canelas e joelhos pois muitas vezes os escravos estavam amarrados pelos pulsos.

Capoeiras não podem utilizar nenhum tipo de armadura, pois elas retardam seus movimentos e impedem seus golpes.

Exemplos: Mestre Bimba, Mestre Pastinha, Mestre Pinatti.

Cátaro

Custo: 4.

Planos: Languedoc.

PVs iniciais: 8+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Conhecimentos-Religião [Bom], Cura [Bom], Decifrar [Bom], Herbalismo [Bom], Idiomas [Bom].

Armas: Bastão em [Normal].

Habilidades Especiais: Aptidão Mágica. Escolha 3 das 5 Habilidades seguintes: Abençoar [Normal], Afastar Mortos-Vivos [Normal], Água Benta [Normal], Cura pelas Mãos [Normal], Exorcismo [Normal].

Descrição: Os Cátaros são os monges membros da Igreja Cristã Primitiva, que seguem os ensinamentos de Jesus e de seus descendentes. Os Cátaros vivem em Languedoc, onde são protegidos pelos Cavaleiros Templários, Hospitalários e pelo Priorado do Sião, em cavernas naturais que lhes servem de morada e templo. Seus líderes são os descendentes diretos de Jesus Cristo e Maria Madalena, pertencentes à linhagem sagrada.

Os Cátaros conhecem os mistérios da reencarnação, vivem uma vida pura e simples e estão sempre dispostos a ajudar as pessoas. São perseguidos impiedosamente pelas forças invasoras da Inquisição, que buscam exterminar todos os Cátaros para garantir a hegemonia e o domínio da Igreja do Vaticano.

Exemplos: Monges de Montsecur, Lorde de Foix.

Cavaleiro das Feras

Custo: 5.

Planos: Nova Arcádia, 1.001 Noites.

PVs iniciais: 12+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Acrobacias [Normal], Animais [Bom], Montaria [Bom], Rastreio [Normal], Sobrevivência [Bom].

Armas: escolha 2 armas em [Bom].

Habilidades Especiais: Combate Montado, Familiar (montaria) [Ótimo]. Escolha 1 das 3 Habilidades seguintes: Maestria em Montaria, Pontos de Vida [Normal], Proficiência em Armaduras [Normal].

Descrição: O Cavaleiro das Feras é um guerreiro cuja maior característica é cavalgar algum tipo de animal exótico ou diferente. Pode variar desde um tigre dente de sabres até um dragão, passando por dinossauros, pterodátilos, corujas gigantes, elefantes, grifos, lesmas gigantes, escorpiões, aranhas, lagartos coloridos, abelhas colossais e todo tipo de criatura que existe no Multiverso. A criatura é tratada como um Personagem, controlada pelo Jogador dono do Cavaleiro das Feras.

Exemplos: Orcs Beastriders, Os Cavaleiros Draconianos.

Cavaleiro de Justa

Custo: 3.

Planos: Bretanha, Languedoc, Nova Arcádia.

PVs iniciais: 12+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Conhecimentos-Geografia [Bom], Conhecimentos-Heráldica [Bom], Conhecimentos-História [Bom], Escudo [Bom], Idiomas [Bom], Manipulação-Impressionar [Bom], Montaria [Bom]. Escolha duas Artes em [Bom].

Armas: Lança de Justa [Bom], escolha outra arma em [Bom].

Habilidades Especiais: Combate Montado [Normal], Sangue Azul [Normal]. Escolha 1 das 4 Habilidades seguintes: Arma Favorita, Pontos de Vida [Normal], Maestria em Montaria, Proficiência em Armaduras [Normal].

Descrição: Um Cavaleiro de Justa ganha a vida duelando nas competições oficiais em todos os Reinados, nas justas e nos duelos organizados nos eventos e comemorações medievais. Um Cavaleiro de Justa é especializado em combate montado, luta com lança de justa e combate homem-a-homem. Possui princípios honrados e valiosos e não hesitará em entrar em uma Aventura se a causa for nobre.

Exemplos: Sir Ulrich von Liechtenstein. Conde Adhemar.

Cavaleiro do Priorado do Sião

Custo: 3.

Planos: Languedoc.

PVs iniciais: 12+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Conhecimentos-Heráldica [Bom], Conhecimentos-Religião [Bom], Escalar [Bom], Furtividade [Normal], Montaria [Bom], Rastreio [Normal].

Armas: Espada Longa [Bom]. Escolha outras 2 armas em [Bom].

Habilidades Especiais: Escolha 2 das 4 Habilidades seguintes: Afastar Mortos-Vivos [Normal], Inimigo Predileto [Normal], Pontos de Vida [Normal] ou Proficiência em Armaduras [Normal].

Descrição: Os Cavaleiros do Priorado do Sião são os protetores jurados dos descendentes de Jesus em Languedoc. Por motivos óbvios, esta é uma ordem secreta e iniciática que é perseguida pela Inquisição e pela Igreja Católica, sofrendo diversos ataques ao longo dos séculos. Seu principal castelo fica em Montsecur, Languedoc, mas existem pequenos postos de guarda e vigília espalhados por várias cidades cátaras, próximas à fronteira de Nova Arcádia.

Os Cavaleiros do Priorado mantêm boas relações com os habitantes das florestas, com os Templários, Hospitalários e os Druidas, que muito os ajudaram durante as guerras com a Igreja.

Exemplos: Leonardo DaVinci, Isaac Newton, Botticelli, Victor Hugo, Claude Debussy, Charles Nodier.

Cavaleiro Hospitalário

Custo: 3.

Planos: Languedoc, Reinos das 1.001 Noites.

PVs iniciais: 12+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Conhecimentos-Heráldica [Bom], Conhecimentos-Religião [Bom], Cura [Bom], Decifrar [Bom], Montaria [Bom].

Armas: escolha 3 armas em [Bom].

Habilidades Especiais: Escolha 2 das 5 Habilidades seguintes: Abençoar [Normal], Afastar Mortos-Vivos [Normal], Água Benta [Normal], Cura pelas Mãos [Normal] ou Proficiência em Armaduras [Normal].

Descrição: A *Ordem de São João do Hospital*, teve suas origens a partir de uma comunidade monástica dedicada a São João Batista e à administração de um hospital para peregrinos que se dirigiam para à Terra Santa. Para dar sustentáculo e apoio ao frágil reino cristão de Jerusalém, sempre ameaçado por uma vergonhosa política de jogo de interesses entre os nobres e a Igreja, como se já não bastassem os constantes ataques dos muçulmanos que aterrorizavam os peregrinos, tendo como alvo fácil os doentes e enfermos, o segundo grão-mestre do Hospital, Frei **Raymond du Puy** (1120-1158/60), converteu a ordem monástica em ordem de cavalaria, passando a mesma a defender ferozmente os territórios cristãos que os cruzados haviam recuperado dos infiéis.

Os membros da Ordem de São João do Hospital, estavam divididos em três grupos distintos:

- **Eclesiásticos:** eram os capelães dos hospitais e de suas milícias militares.
- **Cavaleiros:** integrando num mesmo homem a santidade de um monge e a fúria de um guerreiro, cabia ao cavaleiro assistir aos pobres, doentes e enfermos, bem como tomar em armas para combater todos aqueles que desafiavam a sobrevivência do ideal cristão.
- **Subalternos, ou Serventes:** eram homens especializados e se distinguiam em duas categorias: *Confrades* ou *Irmãos*, que cuidavam dos enfermos e *Serventes de Armas* ou *Escudeiros*, que eram o braço direito dos cavaleiros em suas operações militares.

Vestidos com túnicas negras e grandes cruzes brancas de quatro braços iguais que lhes cingiam o peito e as capas, os Hospitalários eram rapidamente reconhecidos, vivendo sob uma rígida e severa vida conventual, tendo que respeitar os votos de pobreza, obediência e castidade. A maior parte dos Cavaleiros Hospitalários era de origem nobre, chegando ainda adolescentes à ordem, vindos das famílias mais ilustres da Europa.

Exemplos: Raymond du Puy, Auger de Bauben..

Cavaleiro Jedi

Custo: 5.

Planos: Multiverso.

PVs iniciais: 12+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Acrobacia [Bom], Animais [Normal], Armadilhas [Normal], Conhecimentos-Multiverso [Bom], Escalar [Normal], Furtividade [Normal], Manipulação-Diplomacia [Bom], Manipulação-Impressionar [Bom], Meditação [Bom], Sobrevivência [Bom].

Armas: Sabre de Luz [Bom].

Habilidades Especiais: Força [Normal].

Descrição: Um Cavaleiro Jedi é um monge combatente que domina a *Força*, uma energia psíquica que permeia todo o Multiverso. Dotados de grandes poderes, os Cavaleiros Jedi utilizam-se de seus conhecimentos para proteger e defender os que não possuem voz. São conselheiros de reis, generais dos exércitos e protetores de peças chaves na política do Multiverso. São extremamente raros e sempre possuem uma boa índole. Aqueles que sucumbem ao *Lado Negro da Força* acabam se tornando vilões perigosíssimos, generais das forças de Halzazee e inimigos mortais dos Reinos do Multiverso.

Exemplos: Luke, Anakin, Ben Kenobi, Sidius, Jin, Yoda, Windu

Cavaleiro Templário

Custo: 3.

Planos: Bretanha, Egito, Germania, Langedoc, Nova-Arcádia, 1.001 Noites.

PVs iniciais: 12+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Conhecimentos-Heráldica [Bom], Conhecimentos-Religião [Bom], Escalar [Bom], Montaria [Bom], Rastreio [Bom].

Armas: Espada Longa [Bom]. Escolha outras 2 armas em [Bom].

Habilidades Especiais: Escolha 2 das 5 Habilidades seguintes: Abençoar [Normal], Água Benta [Normal], Cura pelas Mãos [Normal], Perícia Adicional [Normal] ou Proficiência em Armaduras [Normal].

Descrição: A *Pauperes Commilitiones Christi Templique Salomonis* ou *Ordem dos Pobres Cavaleiros de Cristo e do Templo de Salomão* teve sua origem no ano de 1111d.C., ao contrário do que prega a maioria dos historiadores, baseados em Guilhaume de Tyre, que insiste erradamente em dizer que os Templários se originaram apenas no ano de 1118d.C. O que aconteceu em 1118, foi a apresentação oficial dos Templários perante o rei de Jerusalém, num segundo momento de atividades da ordem, quando os mesmos já haviam cumprido suas metas secretas, cujas missões haviam se iniciado em 1111. O que fizeram os Templários na Terra Santa durante esses sete anos de obscuridade e atividades secretas?

Muitos acreditam que os Templários foram criados para proteger as rotas que levavam os peregrinos para Jerusalém, onde os mesmos eram constantemente massacrados pelos muçulmanos. Essa teoria não tem o menor sentido, uma vez que, quando de seu início, a Ordem do Templo contava apenas com nove cavaleiros, a saber: **Hugues de Payen**, 1° Grão Mestre da Ordem; **Godfroi de Saint-Omer; Hugues**, conde de Champagne; **André de Montbard; Archambaud de Saint Aignan; Nivard de Montdidier; Gondenar** e **Rossal**.

Como poderiam nove homens defender todas as rotas que conduziam a Jerusalém, bem como todos os peregrinos que por elas viajavam? A não ser que existisse, além dos nove cavaleiros fundadores, uma considerável força templária se formando nos idos de 1111, até 1118. Mas, se existiam mais cavaleiros, por que isso foi mantido oculto, não sendo registrado o fato nem pelo próprio historiador do rei de Jerusalém? Sem dúvida alguma, algo de estranho aconteceu nesses sete anos de silêncio e mistério.

Exemplos: Hugues de Payen, Godfroi de Saint-Omer, Hugues de Champagne, André de Montbard, Archambaud de Saint Aignan, Nivard de Mountdidier, Gondenar, Rossal, Jacques deMolay.

Cavaleiro Teutônico

Custo: 3.

Planos: Languedoc, Bretanha, Germania.

PVs iniciais: 12+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Conhecimentos-Heráldica [Bom], Conhecimentos-Religião [Bom], Escalar [Bom], Montaria [Bom], Rastreio [Bom].

Armas: escolha 3 armas em [Bom].

Habilidades Especiais: Escolha 2 das 5 Habilidades seguintes:

Controlar Mortos-Vivos [Normal], Inimigo Predileto [Normal], Proficiência Ritualística [Normal], Proficiência em Armaduras [Normal] ou Pontos de Vida [Normal].

Descrição: Em 1122, nobres burgueses de Bremen e Lübeck, Alemanha, fundaram na Terra Santa a *Ordem de Nossa Senhora dos Teutões*, com sede em Jerusalém. Como os Teutônicos não estavam obtendo muito sucesso nas batalhas pediram, através de seu primeiro Mestre, **Heinrich Von Walpot**, uma espécie de apadrinhamento junto aos Templários que, além de concederem o mesmo, ensinaram-lhes muitas técnicas de combate, conseguindo até mesmo que Roma os reconhecesse como uma ordem militar religiosa. A partir do reconhecimento da ordem por Roma, os Teutônicos passaram a usar túnicas brancas, ostentando no peito uma enorme cruz negra cuja cor, de certa forma, iria refletir no futuro a natureza de suas almas.

Permaneceram até o ano de 1225 em Jerusalém, onde começaram a causar espanto entre os cruzados devido a seus hábitos extremamente impiedosos e sanguinários. Em 1230, foram convocados pelo Vaticano para uma Cruzada, cujo objetivo era converter os prussianos, povo de origem eslavo-lituana. O horror que promoveriam na Europa estava muito além de tudo o que já tinham feito, merecendo o repúdio dos Protetores do Santo Sepulcro, dos Hospitalários e dos Templários, a quem deram as costas, passando a servir unicamente à Igreja.

A cada vitória obtida na Prússia, os Teutônicos escravizavam os vencidos e os obrigavam a construir pesadas fortalezas, matando depois todos os escravos, que muitas vezes incluíam mulheres e crianças. Graças a essas fortalezas, os Teutônicos resistiram as revoltas prussianas de 1251 e 1273, exterminando impiedosamente os revoltosos à traição: após um suposto banquete para negociações de paz, os Teutônicos trancaram as portas do castelo e eliminaram os líderes prussianos da rebelião ali mesmo.

Exemplos: Heinrich Von Walpot.

Clérigo / Sacerdote

Custo: 3.

Planos: Todos.

PVs iniciais: 10+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Conhecimentos-Religião [Bom], Cura [Bom], Decifrar [Bom], Idiomas [Bom].

Armas: escolha 2 armas em [Normal].

Habilidades Especiais: Proficiência Ritualística (Divina) [Normal]. Escolha 1 das 5 Habilidades seguintes: Abençoar [Normal], Afastar Mortos-Vivos [Normal], Água Benta [Normal], Cura pelas Mãos [Normal] ou Escolhido pelo Divino.

Poderes Concedidos: de acordo com o Deus escolhido [Normal].

Descrição: No Multiverso, existem tantos panteões quanto existem Reinos, e para cada deus existe um séquito de adoradores, coordenados por um grupo de Sacerdotes.

Os Sacerdotes são pessoas de fé, que retiram seus poderes diretamente da divindade, atuando como meros canalizadores dos poderes divinos. Sua Magia e Rituais são mais poderosos que a dos Magos e Feiticeiros, porém estão intimamente ligados à crença e aos desígnios do deus.

Exemplos: Frei Tuck, Adso de Melk, Frei Huberd, Willian de Baskerville, Chadwick Shanower.

Colecionador / Antiquário

Custo: 3.

Planos: Todos.

PVs iniciais: 8+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Artes-Escultura [Normal], Artes-Joalheria [Normal], Artes-Pintura [Normal], Avaliar [Bom], Conhecimentos-Geografia [Normal], Conhecimentos-Heráldica [Normal], Conhecimentos-História [Normal], Decifrar [Bom], Falsificação [Bom], Idiomas [Bom], Manipulação-Diplomacia [Bom], Manipulação-Lábia [Bom].

Armas: escolha 1 arma em [Normal].

Habilidades Especiais: Contatos [Escolha 5 NPCs]. Escolha 1 das 5 Habilidades seguintes: Avaliar Objetos Mágicos [Normal], NPC: Guarda-Costas [Normal], Maestria (escolha uma Perícia), Recursos [Normal] ou Sangue Azul [Normal].

Descrição: Um Colecionador é um aventureiro cujo principal foco nas aventuras é conseguir novos, raros, exóticos e exclusivos itens para sua coleção. Sua vida é dedicada a conseguir itens para ampliar a coleção que já possui. Normalmente um Colecionador ou antiquário é o líder do grupo, patrocinando as expedições em busca de tesouros e outras obras raras.

Exemplos: Treibling, Boris Balkan.

Comerciante / Mercador

Custo: 3.

Planos: Todos.

PVs iniciais: 8+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Avaliar [Bom], Falsificação [Normal], Idiomas [Normal], Manipulação-Diplomacia [Bom], Manipulação-Lábia [Normal], Profissão [Bom]. Escolha 2 Conhecimentos em [Bom].

Armas: escolha 1 arma em [Normal].

Habilidades Especiais: Contatos [Escolha 5 NPCs]. Escolha 2 das 4 Habilidades seguintes: Precavido [Normal], Burro de Carga, NPC: Guarda-Costas [Normal] ou Voz Poderosa [Normal].

Descrição: Mercadores existem em praticamente todos os reinos do Multiverso. Vendendo e comprando todos os tipos de objetos e produtos que você puder imaginar e alguns que você nem sabia que existiam. Em Arcádia são famosos os mercadores e transportadores de produtos de um reino multidimensional para outro, como os comerciantes de especiarias ou de itens orientais nas rotas tradicionais para Nova Arcádia.

Exemplos: Shylock, Peter Faustle, Ed Bloom.

Conjurador

Custo: 4.

Planos: Todos.

PVs iniciais: 8+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Alquimia [Bom], Conhecimentos-Magias Arkanas [Bom], Decifrar [Bom], Idioma (escolha 1) [Normal]. Escolha 2 outros Conhecimentos em [Bom] e 2 outras Manipulações em [Normal].

Armas: escolha 1 arma em [Normal].

Habilidades Especiais: Proficiência Ritualística [Ótimo]. Escolha 1 das 6 Habilidades seguintes: Grande Conjurador [Nor-

mal], Familiar [Normal], Ignorar Componente Material [Normal], Ignorar Componente Somático [Normal], Ignorar Componente Verbal [Normal] ou NPC: Guarda-Costas [Normal],.

Descrição: Um Conjurador é um mago especializado em conjurar criaturas para lutar por ele. A grande maioria de seus rituais envolvem conjurar algum tipo de criatura. Normalmente, com o passar do tempo, o Conjurador desenvolve seus próprios rituais para conjurar armas e armaduras mais poderosas para criaturas conjuradas (por exemplo, modificar o Ritual *Conjurar Orcs* para *Conjurar Orcs com Armaduras*), além de procurar rituais capazes de controlar criaturas cada vez mais poderosas.

Exemplos: A Bruxa Malvada do Oeste.

Contrabandista

Custo: 3.

Planos: Todos.

PVs iniciais: 10+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Avaliar [Bom], Conhecimentos-Geografia [Normal], Falsificação [Bom], Fechaduras [Normal], Furtividade [Bom], Idiomas [Bom], Manipulação-Diplomacia [Normal], Manipulação-Lábia [Bom], Navegação [Normal].

Armas: escolha 2 armas em [Normal].

Habilidades Especiais: Contatos [Escolha 5 NPCs]. Escolha 1 das 3 Habilidades seguintes: Burro de Carga, Precavido [Normal] ou NPC: Guarda-Costas [Normal].

Descrição: Um Contrabandista possui pouca variação em relação a um Mercador, sendo a principal o fato de que ele compra e vende itens considerados ilegais como armas, drogas, escravos (em alguns reinos), bebidas, itens mágicos ou até mesmo foragidos da justiça de um local para outro.

Nem sempre um Contrabandista é um vilão. Em Reinos governados por ditadores, os Contrabandistas podem trazer remédios, armas e equipamentos para a população ou para as forças rebeldes.

Exemplos: Lando Calrissian, Han Solo.

Cowboy / Vaqueiro

Custo: 3.

Planos: West.

PVs iniciais: 12+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Animais [Bom], Avaliar [Normal], Manipulação-Intimidação [Normal], Montaria [Bom], Rastreio [Bom], Sobrevivência [Normal].

Armas: escolha 2 armas em [Bom].

Habilidades Especiais: Arma de Fogo [Normal]. Escolha 1 das 4 Habilidades seguintes: Conversar com Animais [Normal], Familiar (Montaria) [Normal], Habilidade com Cordas [Normal] ou Saque Rápido [Normal].

Descrição: Um Cowboy é, antes de tudo, um desbravador do Velho Oeste, um aventureiro em um ambiente cheio de oportunidades, mas muitos perigos. Botas, jaqueta de couro e chapéu de abas largas fazem a vestimenta típica de um Vaqueiro (Cowboys não usam armaduras de nenhum tipo). Além, claro, de seu revólver Colt ou de sua Winchester.

Exemplos: Clint Eastwood, John Wayne, Roy Rogers.

Demonologista

Custo: 4.

Planos: Afrika, Bretanha, Germania, Halzazee, Nova-Arcádia.

PVs iniciais: 9+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Conhecimentos-Magias Arkanas [Bom], Decifrar [Bom], Idioma (escolha 2) [Normal]. Escolha 2 outros Conhecimentos em [Bom] e 2 outras Manipulações em [Normal].

Armas: Adaga [Normal]. Escolha 1 arma em [Normal].

Habilidades Especiais: Proficiência Ritualística [Normal], Aptidão Arkana [Normal]. Escolha 2 das 7 Habilidades seguintes: Afastar Mortos-Vivos [Normal], Canalizador [Normal], Controlar Mortos-Vivos [Normal], Enxergar Espíritos [Normal], Exorcismo [Normal], Ferir Mortos-Vivos [Normal] ou Grande Conjurador [Normal].

Descrição: Um Demonologista é um aventureiro que se especializou em demônios, seja para enfrentá-los ou para conjurá-los a seu serviço.

Exemplos: Padre Karras.

Druida

Custo: 5.

Planos: Bretanha, Langedoc, Nova-Arcádia.

PVs iniciais: 10+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Conhecimentos-Religião [Bom], Cura [Bom], Decifrar [Bom], Herbalismo [Bom], Idiomas [Bom].

Armas: Foice Druídica [Normal]. Escolha 1 arma em [Normal].

Habilidades Especiais: Proficiência Arkana [Bom], Proficiência Ritualística [Bom]. Escolha 2 das 8 Habilidades seguintes: Afastar Animais [Normal], Amizade com Animais [Normal], Animal que Fala [Normal], Conversar com Animais [Normal], Conversar com Plantas [Normal], Cura pelas Mãos [Normal], Destilar Poções [Normal] ou Familiar [Normal].

Descrição: Os Druidas são os Sacerdotes da cultura celta, responsáveis pela proteção das antigas artes mágicas, dos locais sagrados e dos monumentos megalíticos de Velha Arcádia.Vivem nas florestas da Velha Arcádia mas podem ser vistos em grupos de Aventureiros cujo tema da Campanha esteja ligado de alguma maneira com a natureza ou com as criaturas das florestas.

Exemplos: Merlin, Panoramix.

Dungeon Crawler

Custo: 5.

Planos: Egito, Germania, Halzazee, Midgard, Nova-Arcádia, Reinos Subterrâneos.

PVs iniciais: 10+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Acrobacia [Normal], Armadilhas [Bom], Avaliar [Normal], Conhecimentos-Arquitetura [Normal], Decifrar [Normal], Escalar [Bom], Escudo [Normal], Furtividade [Normal], Natação [Normal], Rastreio [Normal], Sobrevivência [Normal].

Armas: escolha 2 armas em [Bom].

Habilidades Especiais: Avaliar Objeto Mágico [Normal], Burro de Carga, Enxergar no Escuro [Normal], Ligação com Pedras [Normal], Precavido [Normal], Sentir Armadilhas [Normal].

Descrição: Dungeon Crawlers são Aventureiros especializados em explorar masmorras. Eles conhecem a fauna, flora e as armadilhas naturais das cavernas, tumbas e masmorras que podem ser encontradas ao longo da Nova Arcádia e também em outras regiões do Multiverso. Eles andam sempre carregados de equipamento de exploração de cavernas, armadilhas, tochas, explosivos e outras engenhocas que às vezes eles mesmos inventam. São contratados para mapear novas cavernas e também para auxiliar na procura de tesouros escondidos.
Exemplos: Rusty Rutherford.

Elementalista

Custo: 4.
Planos: Todos.
PVs iniciais: 8+2x bônus de CON.
Perícias de Classe: Conhecimentos-Magias Arkanas [Bom], Decifrar [Bom], Herbalismo [Bom], Idiomas [Normal], Manipulação-Intimidação [Bom], Meditação [Bom]. Escolha outro Conhecimento em [Bom].
Armas: escolha 1 arma em [Normal].
Habilidades Especiais: Proficiência Arkana [Ótimo]. Escolha 1 das 3 Habilidades seguintes: Canalizador, Familiar [Normal] ou Ferramentas Mágicas [Normal].
Descrição: Um Elementalista é um Mago especializado em algum Elemento (Fogo, Água, Ar, Terra, Luz ou Trevas). O Elementalista normalmente conhece rituais específicos do elemento que mais lhe agrada, já visitou pelo menos algumas vezes o Reino Elemental correspondente e mantém familiares, contatos ou gênios conhecidos destes elementos.
Exemplos: Kurak Iapetus.

Escriba / Estudioso / Filósofo

Custo: 1.
Planos: Todos.
PVs iniciais: 8+2x bônus de CON.
Perícias de Classe: Decifrar [Bom], Falsificação [Bom], Idiomas (escolha 3 línguas em [Normal]). Escolha 2 Artes em [Normal] e 4 Conhecimentos em [Ótimo].
Armas: escolha 1 arma em [Normal].
Habilidades Especiais: Escolha 1 das 4 Habilidades seguintes: Ateu [Normal], Avaliar Objeto Mágico [Normal], Dom em Perícia e Sorte Miraculosa [Normal].
Descrição: Um Escriba é um Personagem especializado em escrever contos, histórias, poemas, fábulas, narrativas e outros textos a respeito do Multiverso.
Os Estudiosos especializam-se em algum campo de estudos e normalmente se metem em aventuras para conseguir amostras, espécimes ou provas de suas teorias.
Os Filósofos acompanham a natureza humana e estudam as leis místicas que regem o Multiverso.
Muitas campanhas estão centradas ao redor das aventuras deste tipo de Personagem, que pode ser o patrono, organizador ou líder do grupo de aventureiros.
Exemplos: Henry Jones, Esopo, Os Irmãos Grimm, Coppernicus, Nietzsche, Platão, Socrates, Aristóteles, Alan Moore, Neil Gaiman, Goethe.

Espião

Custo: 3.

Planos: Bretanha, Egito, Germania, Halzazee, Nova-Arcádia, 1.001 Noites, Reinos de Jade, Reinos do Sol Nascente, Velha Arcádia, West.

PVs iniciais: 10+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Acrobacias [Normal], Armadilhas [Normal], Artes-Disfarces [Normal], Conhecimentos-Geografia [Normal], Conhecimentos-História [Normal], Decifrar [Normal], Escalar [Normal], Falsificação [Normal], Fechaduras [Normal], Furtar [Normal], Furtividade [Normal], Manipulação-Interrogatório [Normal], Rastreio [Normal], Sobrevivência [Normal].

Armas: Escolha 3 em [Normal].

Habilidades Especiais: Escolha 2 das 6 Habilidades seguintes: Ataque Furtivo [Normal], Especialista em Línguas, Esquiva Sobrenatural [Normal], Máscara da Aura [Normal], Maestria (Artes-Disfarce) ou Movimento Rápido [Normal].

Descrição: Um Espião é um tipo de ladino especializado em espionagem; obter informações, contatos e descobrir o que os inimigos de seus patronos estão planejando. Durante uma guerra, a informação sobre as forças do inimigo é uma das maiores armas de um exército. Seja entre Reinos ou Guildas, a função de Espião é uma das mais valorizadas (e arriscadas) entre as funções militares. Alguns Espiões são especializados em infiltrar-se nos mais altos níveis do clero, da corte ou de organizações e conseguir informações valiosas. Às vezes permanecem infiltrados por meses ou até anos dentro de uma mesma organização.

Exemplos: Mr. Bond, Grima (Língua de Espinhos).

Gladiador

Custo: 4.

Planos: Egito, Neokosmos, Velha Arcádia.

PVs iniciais: 12+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Acrobacias [Bom], Escudo [Bom], Montaria [Bom].

Armas: Gládio [Bom], Rede [Bom], Tridente [Bom]. Escolha outras 2 armas em [Bom].

Habilidades Especiais: Mestre das Armas [Normal]. Escolha 2 das 5 Habilidades seguintes: Esquiva Sobrenatural [Normal], Fúria Bárbara [Normal], Movimento Rápido [Normal], Pontos de Vida [Normal] ou Proficiência em Armaduras [Normal]

Descrição: O Gladiador traz alegria para o povo lutando em grandes arenas de combate. Eles podem lutar entre eles em combates individuais ou em grupos, ou ainda enfrentar feras assustadoras ou monstros.

Uma profissão muito rentável e ao mesmo tempo muito perigosa. Os Gladiadores são vistos como heróis pela população dos locais por onde passam. Podem estar estabelecidos em apenas uma arena ou passar a vida viajando a procura de novos desafios.

As grandes cidades da Velha Arcádia e Neokosmos possuem grandes arenas, assim como outras cidades maiores. O gladiador profissional ganha dinheiro em lutas, contra outros gladiadores ou contra criaturas.

Exemplos: Judah Ben-Hur, Maximus.

Guarda-Costas / Guardião

Custo: 3.

Planos: Todos.

PVs iniciais: 12+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Armadilhas [Normal], Conhecimentos-Heráldica [Normal], Manipulação-Intimidação [Bom], Profissão [Bom], Sobrevivência [Normal]

Armas: escolha 3 armas em [Bom].

Habilidades Especiais: Iniciativa Coordenada, Guarda-Costas, Sono dos Justos. Escolha 1 das 6 Habilidades seguintes: Bravura [Normal], Esquiva Sobrenatural [Normal], Manobras de Defesa, Pontos de Vida [Normal], Proficiência em Armaduras [Normal] ou Rapidez na Iniciativa [Normal]].

Descrição: Guarda-Costas é um Personagem que protege um alvo, seja ele um Personagem ou objeto. Um Guarda-Costas pode ser um aventureiros contratado, um amigo de família ou alguém que deve um favor de vida ou morte para o protegido. Suas razões devem estar descritas no *Background* do Personagem. Guardiões protegem objetos ou artefados e impedem que eles caiam nas mãos erradas.

Muitos dos Personagens que se encaixam na Habilidade *NPC-Guarda-Costas* pertencem a esta Classe.

Exemplos: Samwise Gangi, Chewbacca, Sempronius Densus, Dian Wei, Yojimbo.

Guerreiro

Custo: 1.

Planos: Todos.

PVs iniciais: 12+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Escalar [Bom], Montaria [Bom], Natação [Bom], Profissão [Bom].

Armas: escolha 3 armas em [Bom].

Habilidades Especiais: Escolha 1 das 3 Habilidades seguintes: Pontos de Vida [Normal], Perícia Adicional [Normal], Proficiência em Armaduras [Normal].

Descrição: O Guerreiro é, sem dúvida, a Classe mais comum de ser encontrada em Arcádia. Geralmente é uma alma aventureira presa no corpo de um camponês. Como é preciso muito dinheiro para se tornar Cavaleiro, eles buscam aventuas com coragem e valor.

Exemplos: Petravius, Ulisses, Isaura.

Hassassin / Fedayin

Custo: 3.

Planos: Afrika, Egito, Langedoc, 1.001 Noites.

PVs iniciais: 10+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Acrobacias [Normal], Armadilhas [Normal], Artes-Disfarces [Normal], Escalar [Normal], Falsificação [Normal], Fechaduras [Normal], Furtar [Normal], Furtividade [Normal]. Escolha duas das Perícias anteriores para graduar em [Bom].

Armas: escolha 2 armas em [Bom].

Habilidades Especiais: Ataque Furtivo [Normal], Escalada Sobrenatural [Normal], Esquiva Sobrenatural [Normal], Maestria (Furtividade), Movimento Rápido [Normal].

Descrição: Também conhecidos como Fedayin (*aqueles que estão prontos a sacrificar suas vidas*), os Hassassins são guerreiros sarracenos treinados nas artes da espionagem, assassinato e combate. Vivem uma vida de treinamento e de cumprir missões para seu grupo, sejam elas políticas ou religiosas.

Exemplos: Hassan-I-Sabah, Velho da Montanha, Guerreiros Nizaris, Buzzurg Ummid, Rukh Al-Din Kurshah.

Herbalista

Custo: 4.

Planos: Todos.

PVs iniciais: 8+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Cura [Bom], Decifrar [Normal], Herbalismo [Bom], escolha 1 Arte [Normal] e 4 Conhecimentos [Normal].

Armas: escolha 1 arma [Normal].

Habilidades Especiais: Conversar com Plantas [Normal], Controlar Plantas [Normal], Destilar Poções [Normal], Proficiência Ritualística [Bom].

Descrição: Um Herbalista é um Personagem especializado em plantas, poções, venenos, remédios, infusões e ungüentos. Ele se diferencia do Alquimista pelo fato de trabalhar apenas com elementos naturais, utilizando muita pouca *Alquimia* em suas poções.

Exemplos: Professor Sprout.

Inquisidor

Custo: 3.

Planos: Langedoc, Nova-Arcádia.

PVs iniciais: 10+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Conhecimento-Religião [Bom], Cura [Bom], Decifrar [Bom], Idiomas [Bom], Manipulação-Tortura [Bom]

Armas: escolha 2 em [Bom].

Habilidades Especiais: Proficiência Arkana [Normal]. Escolha 1 das 5 Habilidades seguintes: Abençoar [Normal], Afastar Mortos-Vivos [Normal], Água Benta [Normal], Exorcismo [Normal] ou Ferir Mortos-Vivos [Normal].

Descrição: Inquisidores são os soldados do Vaticano. Na sua grande maioria são apenas guerreiros brutos, ignorantes e supersticiosos, mas seus comandantes são Sacerdotes e Clérigos muito inteligentes e com ótimos contatos. São responsáveis por aplicar as leis criadas pelo Papa ou pelo representante da Igreja e são os maiores perseguidores dos Bruxos e Magos no Multiverso. Existem muitas vilas que estão totalmente sob o seu controle, em especial na Spania.

Os Inquisidores perseguem Magos, Bruxos e Sacerdotes de outras religiões, bem como raças não-humanas, que chamam do nome genérico de pagãos, satanistas ou demônios.

Exemplos: Torquemada.

Jogador

Custo: 3.

Planos: Todos.

PVs iniciais: 8+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Artes-Atuação [Bom], Avaliar [Normal], Decifrar [Normal], Falsificação [Bom], Furtar [Normal],

Furtividade [Normal], Manipulação Lábia [Bom]. Escolha mais uma Manipulação em [Bom].
Armas: Escolha 1 em [Normal].
Habilidades Especiais: Maestria em Lábia, Sorte Miraculosa.
Descrição: Um Jogador é um Personagem que ganha a vida através de apostas ou jogos de azar (dados, cartas, etc). São muito conhecidos em West, mas existem apostadores em praticamente todos os Planos do Multiverso. Apostadores em arenas de Gladiadores, patronos de corridas de bigas, jogadores de *go*, competidores em jogos de dados, mercadores das olimpíadas e tantos outros.
Exemplos: Maverick, Zatoichi.

Komuso

Custo: 4.
Planos: Índia, Reinos de Jade, Reinos do Sol Nascente.
PVs iniciais: 10+2x bônus de CON.
Perícias de Classe: Alquimia [Bom], Artes-Disfarces [Bom], Cura [Bom], Decifrar [Bom], Música (escolha 1) [Bom].
Armas: Escolha 2 armas em [Normal].
Habilidades Especiais: Proficiência Ritualística [Bom]. Escolha 1 das 4 Habilidades seguintes: Ataque Furtivo [Normal], Escalada Sobrenatural [Normal], Esquiva Sobrenatural [Normal], Pontos de Vida [Normal].
Descrição: Um Komuso é uma espécie de artista musical que desenvolveu sua arte a tal ponto que é capaz de criar efeitos mágicos através da música. Cada Komuso especializa-se em um instrumento musical específico. Komusos são muito reverenciados nos Reinos de Jade, servindo ao mesmo tempo como bardos e mágicos nas cidades. Contam histórias, carregam os poemas e a cultura de cada local, assim como a magia e a ritualística de cada vila.
Exemplos: Honkyoku, o Músico Zen.

Kunoichi

Custo: 3.
Planos: Reinos de Jade, Reinos do Sol Nascente.
PVs iniciais: 8+2x bônus de CON.
Perícias de Classe: Acrobacias [Normal], Armadilhas [Normal], Artes-Disfarces [Normal], Falsificação [Normal], Fechaduras [Normal], Furtar [Normal], Furtividade [Normal], Manipulação-Sedução [Normal]. Escolha duas das Perícias anteriores para graduar em [Bom].
Armas: escolha 4 armas em [Bom].
Habilidades Especiais: Venefício [Normal]. Escolha 1 das 2 Habilidades seguintes: Ataque Furtivo [Normal] ou Pontos de Vida [Normal].
Descrição: Kunoichis são as Assassinas de elite dos Reinos Orientais. Com formação original como gueixas, as Kunoichis misturam ao mesmo tempo as artes do prazer e da morte. São espiãs magníficas, extremamente discretas, combatentes perigosas e assassinas sedutoras. Muitas delas possuem treinamento de combate similar aos dos Ninja, com especialização no uso de venenos e poções mágicas.
Exemplos: Chizu, Heilinn e Meilinn, Ayame, Mahiro, Lady Kagero, Kurenai.

Ladrão / Ladino

Custo: 1.
Planos: Todos.
PVs iniciais: 8+2x bônus de CON.
Perícias de Classe: Acrobacias [Normal], Armadilhas [Normal], Artes-Disfarces [Normal], Escalar [Normal], Falsificação [Normal], Fechaduras [Normal], Furtar [Normal], Furtividade [Normal]. Escolha três das Perícias anteriores para graduar em [Bom].
Armas: escolha 1 arma em [Bom] e 1 arma em [Normal].
Habilidades Especiais: Escolha 1 das 5 Habilidades seguintes: Ataque Furtivo [Normal], Esquiva Sobrenatural [Normal], Movimento Rápido [Normal], Precisão de Arremessos ou Habilidade com Cordas [Normal].
Descrição: Uma das Classes menos favorecidas socialmente, o Ladrão nada mais é do que um camponês cansado de sua vida miserável que escolheu o caminho do crime por entender que era uma vida mais fácil. Ladrões podem ser encontrados em cidades grandes, escondidos em guildas ou misturados a comerciantes comuns, sempre à espera do próximo bote.

Existem vários tipos de Ladrões: desde os arrombadores, assaltantes e ladrões de estrada até os mais sofisticados Ladrões de igrejas e templos religiosos. Em Arcádia, quase todos os objetos sacros eram construídos em ouro, prata e gemas, o que despertava a cobiça dos ladrões (embora o medo de ser capturado ainda fosse grande).

Muitos Ladrões, como **Robin Hood**, usavam deste método para distribuir melhor a renda entre as camadas mais pobres da população. Mascarados, roubavam dos nobres e dos ricos para sustentar e auxiliar os pobres. Esses heróis eram aclamados e protegidos pelo povo, mas odiados pelos governantes.

Um Ladrão não é, necessariamente, um Personagem mau. É apenas um fora-da-lei. A decisão sobre uma conduta bondosa ou malévola cabe ao Jogador que o controla.
Exemplos: Prometeus, Tantalus, Robin Hood, François Villon, Ali Baba, Oliver Twist, the Grinch.

Ladrão de Tumbas

Custo: 3.
Planos: Todos.
PVs iniciais: 10+2x bônus de CON.
Perícias de Classe: Armadilhas [Normal], Avaliar [Bom], Conhecimentos-História [Normal], Decifrar [Normal], Escalar [Normal], Falsificação [Normal], Fechaduras [Normal], Furtar [Normal], Furtividade [Normal].
Armas: Escolha 1 arma em [Bom] e 1 arma em [Normal].
Habilidades Especiais: Escolha 3 das 9 Habilidades seguintes: Afastar Mortos-Vivos [Normal], Ateu [Normal], Avaliar Objeto Mágico [Normal], Escalada Sobrenatural [Normal], Especialista em Línguas, Faz-Tudo [Normal], Ligação com Pedras [Normal], Precavido [Normal], Sentir Armadilhas
Descrição: Um Ladrão de Tumbas é um ladrão que se especializou em arrombar e saquear tumbas, pirâmides e mausoléus antigos, forrados de ouro e pedras preciosas. O Ladrão de Tumbas é uma mistura de Ladino com Dungeon Crawler, com Habilidades mistas entre estas duas Classes. Na maioria

das vezes, são patrocinados ou trabalham junto com Colecionadores e Antiquários, que conseguem os contatos, mapas e esquemas para o roubo das tumbas.

Exemplos: Lara Croft.

Lâmina Mental

Custo: 4.

Planos: Germania, Halzazee, Índia, Nova-Arcádia, West.

PVs iniciais: 8+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Acrobacias [Normal], Conhecimentos-Multiverso [Bom], Furtividade [Bom], Manipulação-Intimidação [Bom], Meditação [Bom].

Armas: escolha 1 arma em [Bom] e 1 arma em [Normal].

Habilidades Especiais: Lâmina Psiônica [Normal], Lâmina Psiônica de Arremesso [Normal].

Descrição: Lâmina Mental é uma Classe específica de Psiônico, especializado em criar lâminas e facas de arremesso a partir de material astral. Através de concentração, o Personagem é capaz de materializar espadas, adagas de arremesso ou outros tipos de lâmina, que usa para se defender e atacar seus oponentes.

Exemplos: John Razor, de Germânia.

Legionário / Soldado / Mercenário

Custo: 2.

Planos: Todos (Soldado, Mercenário), Afrika (Legionário),.

PVs iniciais: 12+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Escudo [Bom], Montaria [Bom], Sobrevivência [Bom].

Armas: Lança [Bom]. Escolha outras 2 armas em [Bom].

Habilidades Especiais: Escolha 2 das 5 Habilidades seguintes: Ataque Coordenado [Normal], Bravura [Normal], Iniciativa Coordenada, Pontos de Vida [Normal] ou Treinamento em Defesa.

Descrição: Legionários e Soldados são guerreiros que participam das forças militares de um reino. Eles normalmente estão subordinados a um comandante, marechal ou general e precisam cumprir suas ordens e seguir com seu pelotão, batalhão ou centúria. A maioria dos Soldados atua em grupos organizados de 6 a 10 homens, chamados tropas.

Exemplos: Sun Tsu, Saladin, Napoleon Bonaparte, Lawrence da Arábia, Jacob de La Guardie.

Mágico / Ilusionista

Custo: 4.

Planos: Bretanha, Egito, Nova-Arcádia, 1.001 Noites, Reinos de Jade, Reinos do Sol Nascente, Velha Arcádia, West.

PVs iniciais: 8+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Armadilhas [Bom], Artes-Atuação [Bom], Artes-Disfarces [Bom], Fechaduras [Bom], Furtar [Bom], Furtividade [Bom], Manipulação-Impressionar [Bom].

Armas: escolha 1 arma em [Normal].

Habilidades Especiais: Ilusionismo [Normal]. Escolha 1 das 5 Habilidades seguintes: Familiar [Normal], Guarda-Costas (assistente) [Normal], Sentir Armadilhas [Normal], Sorte Miraculosa [Normal] ou Ventriloquismo [Normal].

Descrição: Um Mágico ou Ilusionista é um Personagem que não possui poderes místicos, mas utiliza-se de truques complexos para criar a ilusão de grandes poderes sobrenaturais. Através de truques de mãos rápidas, espelhos, fumaças, prestidigitação, efeitos especiais e ilusões de ótica, conseguem realizar grandes feitos. Um ilusionista não possui poderes reais, apenas muito treinamento e habilidade.

Muitos Mágicos e Ilusionistas são confundidos com Magos pela população em geral. Alguns fazem questão disto, enquanto outros preferem deixar bem claro as diferenças entre seus estudos. E uma terceira parte mistura os dois caminhos.

Exemplos: o Mágico de Oz, Harry Houndini, Christopher Sarantakos (Mindfreak), Cyril Takayama, David Blaine, David Copperfield, Mandrake.

Mago / Ocultista / Vizir / Wu-Jen

Custo: 4.

Planos: Mago, Ocultista (Todos.), Vizir (1.001 Noites, India), Wu-Jen (Reinos Orientais)

PVs iniciais: 8+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Alquimia [Bom], Conhecimentos-Magias Arkanas [Bom], Cura [Bom], Decifrar [Bom], Furtividade [Bom], Idiomas [Bom].

Armas: escolha 1 arma em [Normal].

Habilidades Especiais: Proficiência Ritualística [Bom], Proficiência Arkana [Bom]. Escolha 1 das 11 Habilidades seguintes: Avaliar Objeto Mágico [Normal], Canalizador [Normal], Conversão de Energia Mágica [Normal], Familiar [Normal], Grande Conjurador [Normal], Grimório Tatuado, Ignorar Componente Somático [Normal], Ignorar Componente Material [Normal], Ignorar Componente Verbal [Normal], Magias não-letais ou Sono Restaurador [Normal].

Descrição: Magos e Ocultistas são os verdadeiros estudantes das *Ciências Herméticas e Ocultas*. Descrever um Mago é uma tarefa complexa, pois não existem dois magos que sejam parecidos entre si.

Os Magos tendem a ser mais espalhafatosos, amáveis e carismáticos enquanto Ocultistas são mais sombrios e sérios em seus estudos místicos. Magos normalmente vem de Bolsões que enxergam a magia de uma forma mais natural como Velha Arcádia ou Hi-Brazil e preferem uma abordagem mais prática da Magia, enquanto Ocultistas normalmente estão em cidades e regiões onde a Magia está mais oculta, como Londinum ou Spania e preferem dedicar-se ao estudo mais teórico das *Artes Herméticas*.

Uma das profissões mais respeitadas de Arcádia, os Magos fazem parte dos sonhos das crianças que querem um dia tornarem-se aventureiras. Mas nem só de glórias vive um Mago. São necessários muitos anos de estudo, dedicação, concentração e trabalho duro para decorar todas as fórmulas mágicas, diagramas arkanos e gestos de encantamentos e erros podem ser fatais...

Magos são geralmente bem vistos pelas autoridades, desde que não arranjem confusão ou causem problemas.

Exemplos: Gandalf, Elminster, Dumbledore, Talude, Vectorius, Mago de Oz, Jesus Cristo, Conde de Saint German, Aleister Crowley, Eliphas Levi, Abramelin, John Dee, Rainha Christina, Agrippa, Robert Fludd, Adam Weishaupt, Louis-Claude de San Martin, La Voisin, Samuel McGregor Mathers.

Marinheiro / Navegador

Custo: 1.

Planos: Afrika, Bretanha, Egito, Hi-Brazil, Índia, Langedoc, Midgard, Neokosmos, Nova-Arcádia, 1.001 Noites, Reinos de Jade, Reinos do Sol Nascente, Velha Arcádia.

PVs iniciais: 12+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Idiomas [Normal], Natação [Normal], Navegação [Bom], Profissão [Bom], Sobrevivência [Normal].

Armas: escolha 2 armas em [Bom].

Habilidades Especiais: Movimento Rápido [Normal].

Descrição: Os Navegadores são muito comuns no continente, pois a maior parte do comércio se passa nos portos, mares e rios. O Marinheiro possui conhecimentos sobre operação de navios de diferentes tipos e leis comerciais de diferentes reinos.

Exemplos: Gulliver, Simbad, Popeye, Brutus.

Menestrel Conjurador

Custo: 5.

Planos: Bretanha, Langedoc, Midgard, Nova-Arcádia.

PVs iniciais: 9+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Artes-Atuação [Bom], Conhecimentos-Magias Arkanas [Bom], Decifrar [Bom], Idiomas [Normal], Manipulação-Impressionar [Bom], Manipulação-Intimidação [Normal], Manipulação-Lábia [Bom], Manipulação-Sedução [Bom]. Escolher outro Conhecimento [Bom] e 2 Perícias Música em [Bom].

Armas: escolha 1 arma em [Normal].

Habilidades Especiais: Conjurar Servos Astrais [Normal]. Escolha 3 das 8 Habilidades seguintes: Área de Influência Musical [Normal], Música Anti-Psiônica [Normal], Música da Amizade [Normal], Música Inspiradora de Moral [Normal], Música Inspiradora de Perícia [Normal], Música Perturbadora [Normal], Ventriloquismo [Normal], Voz Poderosa [Normal].

Descrição: Um Menestrel Conjurador é um bardo que utiliza seus Poderes Psiônicos para conjurar *Servos Astrais* para o Plano Material através de sua música.Normalmente descobrem seus poderes durante a infância, quando seus "amigos invisíveis" começam a se materializar quando o aprendiz a bardo concentra-se em determinadas melodias. Com o tempo, ele passa a dominar seus poderes mentais e se torna capaz de conjurar grandes aliados para defendê-lo.

Exemplos: The Bard.

Monge Shaolin

Custo: 4.

Planos: Índia, Reinos de Jade, Reinos do Sol Nascente, West.

PVs iniciais: 12+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Acrobacias [Bom], Conhecimentos-Religião [Bom], Cura [Bom], Herbalismo [Bom].

Armas: Combate Desarmado [Bom]. Escolha 1 arma em [Bom].

Habilidades Especiais: Escolha 5 das 15 Habilidades seguintes: Ataque Coordenado [Normal], Ataque de Musou [Normal], Camisa de ferro [Normal], Correr nas Paredes [Normal], Cura pelas Mãos [Normal], Dano Desarmado

[Normal], Escalada Sobrenatural [Normal], Esquiva Sobrenatural [Normal], Iniciativa Coordenada [Normal], Mestre das Armas [Normal], Movimento Rápido [Normal], Palma de Ferro [Normal], Rapidez na Iniciativa [Normal], Salto Devastador [Normal] ou Treinamento em Defesa.

Descrição: Um Monge é um guerreiro versado nas artes marciais do Kung Fu, aprendidas através de longos e rigorosos treinamentos na região de Shaolin (Reinos de Jade). Os Monges são habilidosos no combate desarmado, mas muitos acabam se especializando em algumas armas brancas tradicionais de Shaolin como a lança, o bastão, a espada ou o sabre.

Um Monge Shaolin é honrado e nobre, valorizando a amizade e o espírito das artes marciais acima de tudo. Seu treinamento lhe confere poderes quase sobrenaturais, chamados de *Chi*.

O *Chi* é a energia interna que todas as pessoas possuem, mas que somente através de intensos treinamentos pode ser desenvolvido para uso em artes marciais. Através da respiração e da manipulação de energia, o lutador consegue infligir grande dano em um oponente, ou resistir a grandes ataques.

Exemplos: Li Mu Bei, Da Mo, Tong Long, Bodhidarma, Wong Fei Hung, Ling Wu Chung, O Clã das Adagas Voadoras.

Necromante / Nigromante

Custo: 4.
Planos: Todos.
PVs iniciais: 8+2x bônus de CON.
Perícias de Classe: Alquimia [Bom], Conhecimentos-Magias Arkanas [Bom], Decifrar [Bom], Furtividade [Bom], Idiomas [Bom], Manipulação-Intimidar [Bom].
Armas: Escolha 2 armas em [Normal].
Habilidades Especiais: Proficiência Ritualística [Bom]. Escolha 2 das 6 Habilidades seguintes: Afastar Mortos-Vivos [Normal], Ataque Incorpóreo, Controlar Mortos-Vivos [Normal], Enxergar Espíritos [Normal], Ferir Mortos-Vivos [Normal] ou Grande Conjurador [Normal].

Descrição: Necromante é um místico especializado no contato com os mortos e outras entidades do Plano Espiritual. Os Necromantes estudiosos dedicam seu tempo ao estudo dos diversos Planos Espirituais, suas influências no Plano Material e oportunidades de troca de experiências com almas mais iluminadas e elevadas. Os Necromantes mais egoístas procuram o auxílio dos mortos para ganhos pessoais, controle de Mortos-Vivos, poder sobre outras pessoas ou influência para dominar uma cidade ou região (ou em casos extremos, tornar-se ele mesmo um vampiro ou lich).

Exemplos: Robert Fludd, Azalin, dr. Byron Orpheus

Ninja / Shinobi

Custo: 4.
Planos: Reinos de Jade, Reinos do Sol Nascente.
PVs iniciais: 10+2x bônus de CON.
Perícias de Classe: Acrobacias [Normal], Artes-Disfarces [Normal], Armadilhas [Normal], Escalar [Normal], Falsificação [Normal], Fechaduras [Normal], Furtar [Normal], Furtividade [Normal]. Escolha 2 das Perícias anteriores para graduar em [Bom].
Armas: Escolha 3 armas em [Bom].
Habilidades Especiais: Escalada Sobrenatural [Normal], Mestre de Armas [Normal]. Escolha 1 das 6 Habilidades seguintes: Agarrar [Normal], Ataque Furtivo [Normal], Esquiva Sobrenatural [Normal], Movimento Rápido [Normal], Ponto de Vida [Normal] ou Salto Devastador [Normal].

Shinobis podem também comprar Controlar Mortos-Vivos [Normal] além destas 6 Habilidades.

Descrição: Praticantes da milenar arte do *Ninjutsu*, os Ninja são assassinos profissionais que atuam nos Reinos do Sol Nascente, protegendo os Senhores Feudais e espionando em seus amigos e inimigos.

A diferença entre o Ninja e o Shinobi é sutil. Ninja são treinados para o combate mais direto, possuem técnicas de luta mais apurada e manejo melhor de armas e formas de combate enquanto os Shinobi são treinados para missões de espionagem, sendo mais atléticos, furtivos e ágeis.

Exemplos: Hattori Hanzo, Ashida Kim, Shidoshi Müller.

Nobre

Custo: 3.
Planos: Todos.
PVs iniciais: 8+2x bônus de CON.
Perícias de Classe: Conhecimentos-Geografia [Bom], Conhecimentos-Heráldica [Bom], Conhecimentos-História [Bom], Decifrar [Bom], Idiomas [Bom], Manipulação-Impressionar [Bom], Montaria [Bom]. Escolha 2 Artes em [Bom].
Armas: escolha 2 armas em [Normal].
Habilidades Especiais: Contatos [Escolha 3 em Normal], Sangue Azul [Normal].

Descrição: Um nobre é um Personagem que nasceu em berço de ouro, cuja linhagem pode ser traçada até os ancestrais de cada reino ou bolsão dimensional, filhos dos poderosos e dos donos das terras, castelos e cidades no Multiverso.

Um nobre possui diversas responsabilidades com seus servos, vassalos e cavaleiros que servem o seu brasão.

Exemplos: Sir Edward I, McBeth, Willian (o conquistador), Ricardo Coração de Leão, Rainha Margareth, Rei Lear, LongShanks, Casa de Valois, Casa de Orleans, os 3 Reis Magos.

Oráculo / Vidente

Custo: 3.
Planos: Todos.
PVs iniciais: 8+2x bônus de CON.
Perícias de Classe: Artes-Atuação [Bom], Conhecimentos-Multiverso [Bom], Decifrar [Bom], Idiomas [Bom], Manipulação-Impressionar [Bom]. Escolha outro Conhecimento em [Bom].
Armas: escolha 1 arma em [Normal].
Habilidades Especiais: Escolha 1 das 2 Habilidades seguintes: Sonhos Proféticos ou Oráculos.

Descrição: No vôo de um pássaro ou nas entranhas de um boi abatido em Ritual pode estar a chave para o futuro. Os Oráculos são as pessoas certas para desvendar essas mensagens. Todo Oráculo tem uma ligação especial com determinado deus. Cabe ao Oráculo seguir os desígnios divinos ou enfrentar a ira do deus. A posição de Oráculo é tão respeitada

quanto a dos Campeões e o status muitas vezes é maior, já que eles podem prever o futuro e conhecer o passado. É comum serem procurados por líderes das cidades para resolverem assuntos que decidirão o futuro de toda uma população, como por exemplo, se a cidade deve ou não entrar em uma guerra. As mensagens enviadas pelos deuses nem sempre são claras, mais parecendo uma charada em forma de poema, que cabe a quem procurou o Oráculo desvendar. Normalmente Oráculos são Personagens femininas, mas nada impede que uma Personagem do sexo masculino se torne um Oráculo.

Exemplos: Cassandra, Nostradamus.

Paladino

Custo: 4.

Planos: Bretanha, Langedoc, Nova-Arcádia.

PVs iniciais: 12+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Conhecimentos-Religião [Bom], Escalar [Bom], Montaria [Bom], Rastreio [Bom].

Armas: escolha 2 armas em [Bom].

Habilidades Especiais: Escolha 3 das 9 Habilidades seguintes: Abençoar [Normal], Afastar Mortos-Vivos [Normal], Água Benta [Normal], Bravura [Normal], Cura pelas Mãos [Normal], Ferir Mortos-Vivos [Normal], Manobras de Defesa, Pontos de Vida [Normal], Proficiência em Armaduras [Normal] ou Resistência à Doenças.

Descrição: Paladinos são guerreiros devotados ao cumprimento da justiça e da lei, que recebem seus poderes dos deuses mais grandiosos e justos de Arcádia. Puros de coração, os Paladinos nunca mentem e seus valores são sempre os mais altruístas e nobres possíveis. Para um Paladino, desviar-se de seu verdadeiro caminho é atrair para si a ira dos deuses e a desonra.Um Paladino nunca deixará de ajudar uma donzela em perigo, uma criança necessitada ou uma vila que está sendo atacada pelas forças do mal.

Exemplos: Lancelot, Galahad, Percival, rei Arthur

Pastor

Custo: 3.

Planos: Hi-Brazil.

PVs iniciais: 10+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Artes-Atuação [Bom], Artes-Disfarces [bom], Avaliar [Normal], Conhecimentos-História [Bom], Conhecimentos-Religião [Bom], Falsificação [Bom], Furtar [Bom], Manipulação-Impressionar [Bom], Manipulação-Intimidação [Normal], Manipulação-Lábia [Bom]

Armas: escolha 2 armas em [Normal].

Habilidades Especiais: Ateu [Normal]. Escolha 1 das 4 Habilidades seguintes: Exorcismo [Normal], Guarda-Costas [Normal], Enxergar Espíritos [Normal], Máscara da Aura [Normal].

Descrição: O Pastor é um misto de um Clérigo com um Ladino. A grande maioria se diz Clérigo de Jizuis quando, na verdade, recebem seus poderes de Luf (deus das trapaças). Claro que existem Pastores bem intencionados, mas a maioria deles é afastada das igrejas antes que comece a causar embaraço nos verdadeiros "negócios sagrados".

Exemplos: Macedus, Gordo Doido, S.S. Roares, Malafitas.

Pirata / Corsário

Custo: 3.

Planos: Bretanha, Hi-Brazil, Índia, Nova-Arcádia, 1.001 Noites, Reinos de Jade, Reinos do Sol Nascente.

PVs iniciais: 12+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Acrobacias [Normal], Avaliar [Normal], Conhecimentos-Geografia [Normal], Decifrar [Normal], Escalar [Normal], Falsificação [Normal], Furtar [Normal], Furtividade [Normal], Idiomas [Normal], Navegação [Bom].

Armas: Pistola de Pirata [Bom]. Escolha 2 armas em [Normal].

Habilidades Especiais: Arma de Fogo [Normal]. Escolha 1 das 5 Habilidades seguintes: Contatos [Normal], Familiar [Normal], Habilidade com Cordas [Normal], Saque Rápido [Normal] ou Guarda-Costas [Normal].

Descrição: Piratas e Corsários são treinados não apenas para tripular e manejar grandes navios, mas também para lutar a bordo deles. Escalam mastros, balançam-se em cordas, saltam de um navio para outro... sua agilidade no convés é espantosa. Quando conseguem abordar um navio, dificilmente podem ser vencidos.

Piratas e Corsários não usam armaduras (o que seria morte certa caso caiam no mar...), nem armas muito pesadas. Preferem a espada curta, o sabre e a adaga. Gostam de vestir roupas de cores vivas, ousadas, incluindo adereços como lenços de cabeça, brincos, tatuagens e jóias.

Piratas e Corsários podem ser temíveis e supremos nos mares, mas em terra ficam em grande desvantagem; suas roupas e armas leves não são páreo para as armaduras e espadas longas de um guerreiro comum. Portanto, um Pirata raramente vai atuar longe de seu navio. Embora sejam tradicionalmente inimigos dos heróis aventureiros, alguns Piratas tentam levar uma vida "honesta" atacando e pilhando apenas vilões.

A diferença entre um Pirata e um Corsário é que o Corsário possui autorização legal para pilhar barcos de outras nações.

Exemplos: Capitão Jack Sparrow, Davy Jones, Barba Ruiva, Barba Negra, Capitão Gancho, Barbossa, Jolly Rogers

Pistoleiro

Custo: 2.

Planos: West.

PVs iniciais: 12+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Furtividade [Bom], Manipulação-Intimidação [Bom], Montaria [Bom], Rastreio [Normal], Sobrevivência [Normal].

Armas: Escolha 2 armas em [Bom].

Habilidades Especiais: Arma de Fogo [Normal]. Escolha 1 das 2 Habilidades seguintes: Habilidade com Cordas [Normal] ou Saque Rápido [Normal].

Descrição: Pistoleiros são Personagens que levam suas vidas através de revólveres, seja como mocinhos ou como bandidos. A maioria dos Pistoleiros atua como solitário, mas muitos se reúnem em gangues ou grupos de bandoleiros para atacarem diligências ou trens pagadores. Por outro lado, muitos dos Pistoleiros se tornam caçadores de recompensa ou xerifes nas cidades mais afastadas dos grandes centros de West.

Exemplos: Billy the Kid, Butch Cassidy, Buffalo Bill, Pancho Vila, Lone Ranger, Tom Mix, Touro Sentado.

Protetor do Santo Sepulcro

Custo: 3.
Planos: Languedoc.
PVs iniciais: 12+2x bônus de CON.
Perícias de Classe: Conhecimento-Religião [Bom], Escalar [Bom], Montaria [Bom], Rastreio [Bom].
Armas: Espada [Bom]. Escolha outras 2 armas em [Bom].
Habilidades Especiais: Escolha 1 das 4 Habilidades seguintes: Exorcismo [Normal], Inimigo Predileto [Normal], Proficiência em Armaduras [Normal] ou Pontos de Vida [Normal].
Descrição: Além de ter criado o Priorado do Sião, em 1090, Godfroi de Bouillon criaria uma segunda ordem, no ano de 1099, quando da tomada de Jerusalém pelos cristãos.

Mal os cruzados irromperam as muralhas de Jerusalém adentro, Godfroi de Bouillon, acompanhado por cinqüenta cavaleiros-frades, rumou a galope em direção à região onde Cristo havia sido sepultado e, lá chegando, sagrou os cinqüenta cavaleiros como defensores e guardiões do Túmulo de Cristo. Estava criada a "*Ordem Eqüestre dos Cavaleiros do Santo Sepulcro de Jerusalém*", cujos membros ficaram conhecidos na História como, "Protetores do Santo Sepulcro".

A defesa do Túmulo de Cristo, bem como dos peregrinos que objetivavam visitar o mesmo, exigia uma ordem extremamente bem preparada, formada por homens montados a cavalo e peritos em combate sobre sela sempre prontos para entrar em ação.Os Protetores do Santo Sepulcro constituíam a própria guarda pessoal do rei de Jerusalém, compondo uma impressionante milícia de cem homens fortemente armados e peritos em combate tanto a pé quanto montados. Incontáveis vezes os guardiões do Túmulo de Cristo acompanharam o rei de Jerusalém em suas batalhas contra os infiéis, socorrendo e salvando a vida do mesmo e de diversos nobres europeus, quando estes entravam em apuros.

Leais, fiéis, honrados, disciplinados e dedicados até a morte a Jerusalém, seu rei e seu patriarca, os Protetores do Santo Sepulcro eram admirados por outras duas grandes ordens monásticas, os Templários e os Hospitalários, sendo temidos até pelo próprio **Saladino** e pelos turcos, que conheciam sua reputação de excelentes cavaleiros.

Exemplos: Godfroi de Buillion.

Psiônico

Custo: 4.
Planos: Afrika, Egito, Germania, Halzazee, Índia, Nova-Arcádia.
PVs iniciais: 8+2x bônus de CON.
Perícias de Classe: Conhecimentos-Multiverso [Bom], Furtividade [Bom], Idiomas [Bom], Manipulação-Intimidação [Bom], Manipulação-Lábia [Bom]. Escolha outro Conhecimento em [Bom].
Armas: Escolha 1 arma em [Normal].
Habilidades Especiais: Proficiência Psiônica [Ótimo][Normal].
Descrição: Um Psiônico é um Personagem que desenvolveu suas habilidades mentais a níveis sobre-humanos, tornando-se capaz de afetar a matéria com o poder de seus pensamentos. Psiônicos são bem mais raros do que os Magos ou Sacerdotes, pois seus poderes são mais bizarros e complexos de serem manipulados e compreendidos. Muitos Psiônicos pas-

saram sua vida acreditando serem Feiticeiros ou Bruxos, sem entenderem a verdadeira natureza de seus poderes.

Existem diversos tipos de Psiônicos, com especializações em vários campos de estudos.

Exemplos: Uri Geller.

Ranger / Batedor

Custo: 3.

Planos: Todos.

PVs iniciais: 12+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Armadilhas [Normal], Herbalismo [Bom], Montaria [Bom], Rastreio [Bom], Sobrevivência [Bom].

Armas: escolha 3 armas em [Bom].

Habilidades Especiais: Inimigo Predileto [Normal]. Escolha 1 das 8 Habilidades seguintes: Afastar Animais [Normal], Afastar Plantas [Normal], Amizade com Animais [Normal], Conversar com Animais [Normal], Conversar com Plantas [Normal], Familiar [Normal], Pontos de Vida [Normal] ou Sono dos Justos.

Descrição: Rangers são guerreiros treinados por Druidas ou por outros Rangers, e que aprenderam os segredos das florestas e matas do Multiverso. Seu trabalho é muito apreciado por aventureiros e mercadores à procura de guias, bem como Magos que necessitam de ervas místicas ou especiais que só podem ser encontradas nos recantos mais distantes das matas e florestas e das regiões ermas.

Rangers mais experientes chegam a ter contato com criaturas da floresta como dríades, centauros ou mesmo os entes.

Exemplos: Daniel Boone, Tom Bombadil, Passolargo.

Rosacruz

Custo: 3.

Planos: Bretanha, Egito, Germania, Índia, Langedoc.

PVs iniciais: 12+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Alquimia [Normal], Conhecimentos-Multiverso [Bom], Cura [Bom], Decifrar [Bom], Falsificação [Normal], Furtividade [Bom], Herbalismo [Normal], Idiomas [Normal], Manipulação-Diplomacia [Bom], Manipulação-Lábia [Normal], Meditação [Bom].

Armas: escolha 1 arma em [Normal].

Habilidades Especiais: Aptidão Mágica, Proficiência em Psiônico [Bom] - Apenas Sensitividade e Telepatia.

Descrição: A origem da Ordem Rosacruz pode ser traçada até as Pirâmides do Egito, onde os Faraós e Iniciados possuíam acesso às ciências ocultas trazidas pelos sobreviventes da Atlântida e Lemúria. Ao longo do tempo, muitos estudiosos, cientistas e místicos fizeram parte desta irmandade na sua busca por iluminar a sociedade e promover a ascensão do homem ao seu status original divino.

Conhecida em muitos Planos como "Colégio Invisível", seus Magos e Estudiosos mais poderosos encontram-se em um centro de estudos localizado em um Nodo que só pode ser acessado por quem possui os conhecimentos e ensinamentos corretos para abrir os portais correspondentes.

Exemplos: Christian Rosenkreuz, Willian Shakespeare, Isaac Newton, Francis Bacon, Luiz Vaz de Camões, Giordano Bruno, Leonardo DaVinci, Lutero.

Samurai / Ronin

Custo: 3.

Planos: Reinos de Jade, Reinos do Sol Nascente.

PVs iniciais: 12+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Conhecimentos-Heráldica [Bom], Montaria [Bom], Natação [Bom], Sobrevivência [Bom]. O Samurai ainda possui Profissão [Bom].

Armas: Katana em [Bom]. Escolha 2 armas em [Bom].

Habilidades Especiais: Kiai [Bom]. NPC-Patrono (Samurais apenas). Escolha 2 das 11 Habilidades seguintes: Agarrar [normal], Esquiva Sobrenatural [Normal], Pontos de Vida [Normal], Salto Devastador [Normal], Trespassar [normal], Arma Favorita, Bravura, Inimigo Predileto [Normal], Guarda-Costas, Rapidez na Iniciativa [Normal] ou Proficiência em Armaduras [Normal].

Descrição: Samurais são a principal força de combate dos exércitos do Reino do Sol Nascente. Criados sob um regime de treinamento intenso nas vilas próximas do Monte Fuji, os Samurais são máquinas de combate perfeitas. Grandes lutadores, em sua maioria de famílias nobres, os Samurais sempre prestam lealdade a um senhor feudal (*Daimyo*), para o qual devotam sua vida se necessário for. Um Samurai está muito ligado aos preceitos de honra e lealdade e vive pela sua palavra.

Os Ronin, por outro lado, são Samurais sem *Daimyo*. Um samurai se torna um Ronin após a morte, queda ou desonra de seu Mestre, ou se perder seus privilégios.

Exemplos: Ito Ogami, Kenshin, Miamoto Musashi.

Shair

Custo: 3.

Planos: 1.001 Noites.

PVs iniciais: 8+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Alquimia [Normal], Armadilhas [Normal], Conhecimentos-Multiverso [Bom], Decifrar [Bom], Idiomas [Normal], Manipulação-Impressionar [Bom]. Escolha outro Conhecimento [Bom]

Armas: escolha 1 arma em [Normal].

Habilidades Especiais: Gen [Normal], Aptidão Mágica.

Descrição: Shair é o Mago especializado em magia dos gênios. Sempre acompanhado de seres elementais dos planos dos *Gen*, o Shair é conhecido como profundo estudioso de Astrologia e outras ciências ocultas. Possui contatos com *Djinns*, *Marids*, *Efreetis* e outros seres fantásticos com os quais negocia e normalmente acompanha grupos de Aventureiros em suas façanhas nos Desertos das 1.001 Noites.

Exemplos: Jaffar.

Soldado de Germania

Custo: 2.

Planos: Germania, Halzazee.

PVs iniciais: 12+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Armadilhas [Normal], Escalar [bom], Furtividade [Bom], Manipulação-Intimidação [Bom], Natação [Normal], Rastreio [Bom], Sobrevivência [bom].

Armas: Rifle com Baioneta: Atirar [Bom], Baioneta [Bom].

Habilidades Especiais: Arma de Fogo [Bom]

Descrição: A região da Germânia é uma das mais perigosas de Arcádia. Localizada nas bordas entre a Nova Arcádia e Halzazee, foi o principal alvo dos ataques dos exércitos golinóides, orcs e demoníacos de Halzazee, com seus blindados mecânicos e exoesqueletos movidos à vapor.

Para resistir aos ataques dos goblinóides, Magos e Feiticeiros foram chamados às pressas de algumas das regiões próximas de Germânia, mas estes Heróis só conseguiram segurar as tropas de Halzazee por algum tempo. Finalmente, usando como base mechas movidos à vapor capturados dos goblins, os gnomos artífices e engenhoqueiros conseguiram reproduzir algumas das máquinas de combate dos demônios e forjar armas de fogo para um contra ataque efetivo.

Atualmente, a área encontra-se em batalha, com muitas regiões destroçadas pelas trincheiras, tanques e ataques com bombas. Os demônios utilizam-se de necromantes para erguer seus soldados dos mortos enquanto as forças de Arcádia procuram selar de todo modo os portais para Halzazee.

Neste meio tempo, os Soldados de Germânia tentam lutar bravamente para conter a invasão.

Exemplos: Ryan

Swashbuckler / Mosqueteiro

Custo: 4.

Planos: Bretanha, Germania, Caribbe, Hi-Brazil, Nova-Arcádia.

PVs iniciais: 12+2x bônus de CON.

Perícias de Classe: Acrobacias [Bom], Armadilhas [Normal], Artes-Atuação [Bom], Artes-Dança [Normal], Artes-Disfarce [Normal], Avaliar [Normal], Conhecimentos-Heráldica [Bom], Escalar [Normal], Furtividade [Bom], Manipulação-Impressionar [Bom], Manipulação-Lábia [Bom], Manipulação-Sedução [Bom], Música (escolha 1) [Bom].

Armas: Sabre [Bom]. Escolha outras 2 armas em [Bom].

Habilidades Especiais: Escolha 3 das 10 Habilidades seguintes: Arma de Fogo (apenas Mosqueteiros) [Normal], Arma Favorita, Ataque em Movimento [Normal], Habilidade com Cordas [Normal], Dança das Capas [Normal], Esquiva Sobrenatural [Normal], Manobras de Defesa, Movimento Rápido [Normal], Rapidez na Iniciativa [Normal] ou Salto [Normal].

Descrição: Um Mosqueteiro é o termo que se designa os aventureiros de capa e espada, que possuem um grande senso de justiça (nem sempre compreendido pelas autoridades), de honestidade e lealdade. Servem aos grandes reis e também aos camponeses e suas vilas, tendo muitos paralelos com os Paladinos dos reinos mais medievais.

O principal símbolo dos Mosqueteiros é uma Flor de Lótus. Muitos sábios afirmam que a escolha deste símbolo se deu por causa de suas conexões com algumas ordens secretas, como o Priorado do Sião e os Rosacruzes.

Um Swashbuckler, por sua vez, possui uma moral mais "flexível", podendo fazer parte de grupos de piratas e corsários, mas sem perder o humor, a cortesia e o charme. Um Swashbuckler se diferencia dos piratas por suas roupas coloridas e espalhafatosas e também por suas maneiras.

Exemplos: Capitão Jack Sparrow, Will Turner, Zorro, Don Juan, d'Artagnan, Artus, Portus, Aramis, Scaramouche.

Teleporter / Viajante do Multiverso

Custo: 5.
Planos: Multiverso.
PVs iniciais: 12+2x bônus de CON.
Perícias de Classe: Armadilhas [Normal], Avaliar [Normal], Conhecimentos-Geografia [Bom], Conhecimentos-História [Bom], Conhecimentos-Multiverso [Bom], Decifrar [Normal], Falsificação [Normal], Furtividade [Normal], Idiomas [Bom], Manipulação-Lábia [Bom], Navegação [Bom], Sobrevivência [Normal].
Armas: escolha 2 armas em [Normal].
Habilidades Especiais: Oráculo (Astrologia), Proficiência Ritualística Arkana [Bom], Talento Arkano [Superior] (Teleporte).
Descrição: Teleporters são os viajantes dimensionais de Arcádia. Em mundos de Fantasia, a magia e rituais substituem muitas tecnologias que normalmente não existem em mundos medievais. Transporte é uma delas. Para aqueles sem recursos mágicos, a forma de viajar mais acessível são as montarias animais. Não é de se estranhar, então, que os Rituais de transporte sejam muito importantes - e então entra em cena o Teleporter.

Muitos os chamam de Viajantes Dimensionais ou de Exploradores do Multiverso, mas uma explicação simples do que é a profissão de teleporter pode ser dada em poucas palavras: é um Aventureiro especializado em explorar as múltiplas dimensões de Arcádia; alguém que conseguiu enxergar além do véu dos universos e tornou seu objetivo de vida conhecer novas culturas, novas sociedades e novas experiências.

Utilizando seus conhecimentos do multiverso em conjunto com a Habilidade Astrologia, o Teleporter é capaz de projetar Mapas Astrais ou determinar onde e quando os portais mais prováveis estarão abertos em cada Plano de Arcádia.

Exemplos: "O Doutor"

Viking

Custo: 3.
Planos: Midgard.
PVs iniciais: 12+2x bônus de CON.
Perícias de Classe: Animais [Normal], Escalar [Normal], Manipulação-Intimidação [Bom], Montaria [Normal], Natação [Normal], Navegação [Bom], Sobrevivência [Normal].
Armas: escolha 3 armas em [Bom].
Habilidades Especiais: Escolha 2 das 6 Habilidades seguintes: Bravura [Normal], Pontos de Vida [Normal], Fúria Bárbara [Normal], Golpe Sangrento [Normal], Proficiência em Armaduras [Normal] ou Trespassar [Normal].
Descrição: Vikings são os guerreiros do norte gelado, os selvagens defensores de Midgard, com seus chapéus de chifres, suas barbas vermelhas e seus machados afiados.

Os Vikings são semelhantes em alguns pontos com os Bárbaros, sendo muitas vezes confundidos com tais Personagens, mas possuem uma cultura própria e cheia de características que os tornam únicos em todo o Multiverso.

Os Vikings veneram o panteão Nórdico de Deuses, utilizam-se das runas para prever sua sorte em batalha e também conseguem canalizar a Fúria de Odin para os combates, (Fúria Bárbara).

Exemplos: Erik, Hägar, Bjorn Ironside, Egil Skalagrimsson, erick (o vermelho), Leif Ericson.

Warlock

Custo: 4.
Planos: Bretanha, Germania, Halzazee, Nova-Arcádia.
PVs iniciais: 10+2x bônus de CON.
Perícias de Classe: Alquimia [Normal], Artes-Disfarces [Normal], Conhecimentos-Magias Arkanas [Bom], Conhecimentos-Multiverso [Normal], Idiomas [Normal], Meditação [Bom].
Armas: escolha 2 armas em [Bom].
Habilidades Especiais: Proficiência Arkana [Bom]. Escolha 2 das 10 Habilidades seguintes: Ataque Coordenado [Normal], Ataque em Movimento [Normal], Avaliar Objeto Mágico [Normal], Esquiva Sobrenatural [Normal], Familiar [Normal], Movimento Rápido [Normal], Pontos de Vida [Normal], Proficiência em Armaduras [Normal], Treinamento em Defesa [Normal] ou Trespassar [Normal].
Descrição: Warlocks são guerreiros que foram treinados tanto nas artes do combate mundano quanto místico. O caminho de treinamento de um Warlock é árduo, solitário e perigoso, pois ele enfrentará desafios tanto no Plano Material quanto no Plano Místico.

O Warlock é um mago diferente, pois ele quase nunca teve a intenção de se tornar um Mago, mas acabou recebendo seus poderes de alguma outra forma. Uma das razões mais comuns é que ele seja filho de alguma criatura extraplanar (gênios, dragões, deuses menores) com poderes místicos. Muitos nem mesmo se consideram como tal.

Um Warlock não aprende a realizar Magias, mas elas fluem através dele como um dom natural (embora as regras sejam as mesmas, a maneira como ele trabalha com magia é completamente diferente da de um Mago tradicional).

Exemplos: Claudius Gaius, Questor Silvermoon.

Xamã / Curandeiro

Custo: 4.
Planos: Afrika, Bretanha, Egito, Halzazee, Hi-Brazil, Índia, Midgard, Nova-Arcádia, West.
PVs iniciais: 12+2x bônus de CON.
Perícias de Classe: Animais [Bom], Conhecimento-Religião [Bom], Cura [Bom], Herbalismo [Bom], Rastreio [Normal], Sobrevivência [Normal].
Armas: escolha 1 arma em [Normal].
Habilidades Especiais: Aptidão Mágica, Cura pelas Mãos [Normal]. Escolha 2 das 8 Habilidades seguintes: Afastar Animais [Normal], Afastar Mortos-Vivos [Normal], Amizade com Animais [Normal], Conversar com Animais [Normal], Conversar com Plantas [Normal], Conversar com Espíritos [Normal], Enxergar Espíritos [Normal] ou Familiar [Normal].
Descrição: O Xamã é o Bruxo cuja tradição é a mais antiga de todo o Multiverso, existindo desde a aurora dos tempos. Todas as tribos primitivas tiveram (e ainda possuem) seu Xamã que é o guia responsável por orientar as decisões de toda a tribo, curar os guerreiros feridos e fazer obedecer as leis.

Em Arcádia, os Xamãs ou Curandeiros possuem poderes sobrenaturais ligados aos totens e animais de poder, bem como dos Deuses da Natureza e dos Poderes da Mãe Gaia.

Exemplos: Starhawk, Michael Thunderstander

Yamabushi

Custo: 3.
Planos: Reinos de Jade, Reinos do Sol Nascente.
PVs iniciais: 8+2x bônus de CON.
Perícias de Classe: Conhecimentos-Religião [Bom], Cura [Bom], Decifrar [Bom], Herbalismo [Bom], Idiomas [Bom].
Armas: Naginata [Normal]. Escolha 1 arma em [Normal].
Habilidades Especiais: Aptidão Mágica e Ofuda [Normal]. Escolha 2 das 4 Habilidades seguintes: Abençoar [Normal], Afastar Mortos-Vivos [Normal], Cura [Normal] ou Controlar Mortos-Vivos [Normal].
Descrição: Yamabushis são os monges buddhistas que vivem no Oriente, pregando a paz e a compreensão entre as pessoas. Vivem uma vida simples, sem muitas regalias, voltadas para o lado espiritual.
Muitos Yamabushis são conhecidos como "monges solitários" ou eremitas, porque gostam de aproveitar o silêncio e a tranquilidade do alto dos montes mais isolados para meditar.
Exemplos: En No Gyoja, Monge Takuan.

Yogin / Faquir

Custo: 4.
Planos: Índia.
PVs iniciais: 10+2x bônus de CON.
Perícias de Classe: Acrobacia [Normal], Animais [Normal], Armadilhas [Normal], Artes-Atuação [Bom], Artes-Disfarces [Normal], Conhecimentos-Religião [Bom], Cura [Bom], Escalar [Normal], Herbalismo [Normal], Manipulação-Impressionar [Bom], Música (flauta) [Bom].
Armas: escolha 1 arma em [Normal].
Habilidades Especiais: Camisa de Ferro [Normal] e Palma de Ferro [Normal]. Escolha 1 das 7 Habilidades seguintes: Amizade com Animais [Normal], Precisão em Arremessos (facas), Contorcionismo, Familiar [Normal] (cobra), Terceiro Olho [Normal], Resistência a Doenças ou Habilidade com Cordas [Normal].
Descrição: Os Yogins ou Faquires são Personagens com habilidades sobrenaturais resultantes de profundas meditações e do controle do *Prana* (energia interna), que os tornam capazes de grandes feitos quase sobrenaturais.
Sua vestimenta tradicional é o robe e o turbante.
Exemplos: Gandhi.

Habilidades Especiais

As Raças e Classes conferem ao Personagem Habilidades Especiais, de acordo com as escolhas feitas pelo jogador. Mas, caso ainda sobrem alguns **Pontos de Criação de Personagem**, o jogador poderá comprar Habilidades Especiais adicionais para ele.

Habilidades Especiais são poderes, efeitos, talentos, dons, posses, equipamentos e outras características que tornam seu Personagem único e diferente de todos os demais aventureiros de Arcádia. Para adquiri-las, você precisa pagar o **Custo Básico** em Pontos de Criação e seu Personagem começará a Campanha com esta Habilidade Especial. Algumas Habilidades NÃO podem ser compradas nem melhoradas posteriormente, apenas durante a criação de Personagem.

Pagando o Custo Básico, seu Personagem começará a campanha com a Habilidade Especial com Graduação **Normal**. Porém, se desejar, o jogador poderá pagar mais +1 Ponto de Criação para elevar uma Graduação na Habilidade (quantas vezes desejar ou puder pagar). O jogador também poderá pagar para aumentar uma Habilidade que recebeu em decorrência da escolha de uma raça ou classe.

Isak, o elfo, começa o jogo com a Habilidade Enxergar no Escuro [Normal] *por ser um elfo. Ele poderia, se quisesse, gastar +1 Ponto de Personagem para começar a campanha com* Enxergar no Escuro [Bom].

Quando uma raça e uma classe porventura concederem a mesma Habilidade, permanece ativa a Graduação maior. Por exemplo, se uma raça e uma classe fornecerem a Habilidade Enxergar no Escuro em [Normal], estas Graduações **NÃO** se acumulam, permanecendo no balanço final como [Normal].

Assim como os Atributos e Perícias, Habilidades vão até a Graduação **Heróica**, podendo ser ampliadas acima desta Graduação apenas em circunstâncias especiais.

Algumas Habilidades possuem mais de uma Graduação correspondente. Nesse caso, o Personagem começa com TODAS as Graduações desta Habilidade em **Normal**, mas precisará fazer investimentos separadamente em Pontos de Experiência (XP) para ampliar cada uma das Graduações. Para saber quantas Graduações determinada Habilidade possui, consulte a **Referência** da Habilidade. Por exemplo, Abençoar possui duas referências, "alvos" e "bônus". Na ficha de Personagem, ela ficará assim: Abençoar [Normal][Normal] e cada uma destas referências deverá ser aumentada separadamente com Pontos de Experiência (XP).

Abençoar

Custo Básico: 2

Referência: *Abençoar [alvos] [bônus]*

Uma vez por dia, o Herói pode *Abençoar* até um Personagem por Graduação nesta Habilidade (1 Personagem para **Normal**, 2 para **Bom**, 3 para **Ótimo**, 4 para **Incrível** e assim por diante), pela duração de uma batalha (até o último monstro fugir ou ser derrotado). Cada Personagem *abençoado* recebe um bônus não cumulativo em sua Defesa, de acordo com a Graduação [+1 para **Normal**, **Bom** e **Ótimo**, +2 para **Incrível** e **Superior**, +3 para **Heróico**] pela duração do combate.

Afastar Animais

Custo Básico: 1

Referência: *Afastar Animais [alvos] [distância]*

Com esta Habilidade, o Personagem consegue afastar alguns animais de tamanho médio [2 para **Normal**, 4 para **Bom**, 8 para **Ótimo**, 16 para **Incrível** e assim por diante] que estejam a até uma determinada distância do Personagem [9m (6 casas) para **Normal**, 12m (9 casas) para **Bom**, 18m (12 casas) para **Ótimo**, 24m (16 casas) para **Incrível**, 30m (20 casas) para **Superior** e 36m (24 casas) para **Heróico**] são afetados por este poder.

Cada animal faz um Teste de Resistência contra dificuldade 7+INT do Personagem. Se falhar, os animais precisam fugir do Herói para o mais longe que conseguirem ou até chegarem a uma distância segura. Cada animal só pode ser testado uma vez por batalha. Se passar, não poderá ser afetado por esta Habilidade até o dia seguinte.

Um animal de tamanho ***Colossal*** é igual a dois animais de tamanho ***Imenso***, 4 animais ***Enormes***, 8 animais ***Grandes***, 16 animais ***Médios***, 32 animais ***Pequenos***, 64 animais de tamanho ***Miúdo***, 128 animais ***Diminutos*** e 256 animais ***Minúsculos***.

Afastar Mortos-Vivos

Custo Básico: 1

Referência: *Afastar Mortos-Vivos [alvos] [distância]*

Uma quantidade determinada de mortos-vivos por Graduação [2 para **Normal**, 4 para **Bom**, 8 para **Ótimo**, 16 para **Incrível** e assim por diante] que estejam a até uma determinada distância do Personagem [9m (6 casas) para **Normal**, 12m (9 casas) para **Bom**, 18m (12 casas) para **Ótimo**, 24m (16 casas) para **Incrível**, 30m (20 casas) para **Superior** e 36m (24 casas) para **Heróico**] são afetados por este poder.

Cada morto-vivo faz um Teste de Resistência contra dif. 7+INT do Herói. Se falhar, o morto-vivo precisa fugir do Herói para o mais longe que conseguir, no mínimo 30m (20 casas).

Afastar Plantas

Custo Básico: 1

Referência: *Afastar Plantas [alvos] [distância]*

Plantas normalmente são seres inanimados. Afastar plantas funciona para neutralizar redes de cipós, plantas-carnívoras, vinhas assassinas e outras. Também afasta criaturas que tenham características vegetais, como trolls ou ents.

Até 2 criaturas-planta por Graduação [2 para **Normal**, 4 para **Bom**, 8 para **Ótimo**, 16 para **Incrível** e assim por diante] que estejam a até uma determinada distância do Personagem [9m (6 casas) para **Normal**, 12m (9 casas) para **Bom**, 18m (12 casas) para **Ótimo**, 24m (16 casas) para **Incrível**, 30m (20 casas) para **Superior** e 36m (24 casas) para **Heróico**] são afetados por este poder.

A criatura-planta faz um Teste de Resistência contra dif. 7+INT do Herói. Se falhar, as criaturas-plantas precisam fugir do Herói para o mais longe que conseguirem ou até chegarem a uma distância segura (mínimo 30m).

Agarrar

Custo Básico: 1

Referência: *Agarrar [bônus]*

Seu Personagem é capaz de segurar um oponente (de tamanho igual ou menor que o seu), imobizando-o. A vítima pode fazer um Teste de FR contra 8+Graduação em *Agarrar* [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo** e assim por diante] por rodada para se libertar. Um Personagem imobilizado não pode atacar nem realizar magias ou golpes especiais.

Água Benta

Custo Básico: 2

Referência: *Água Benta [quantidade]*

Com essa Habilidade, o Personagem pode encantar um frasco de água por dia por Graduação [1 frasco por dia para **Normal**, 2 para **Bom**, 3 para **Ótimo**, 4 para **Incrível** e assim por diante], transformando-a em *Água Benta*. Este frasco (volume de 250ml) pode ser arremessado contra um morto-vivo e, se acertar, causa 1d6 pontos de dano nele, sem direito a Testes de Resistência.

O clérigo pode encantar múltiplos frascos de *Água Benta* para carregar consigo, se desejar.

Ambidestria

Custo Básico: 2

Referência: *Ambidestria*

Obs: a Habilidade *Ambidestria* pode ser comprada apenas durante a Criação de Personagem.

O Herói pode manusear armas e equipamentos tanto com a mão direita quanto com a mão esquerda com igual eficiência. Esta Habilidade remove a penalidade inicial para ataques com duas armas, mas não dá o direito a realizar mais de um ataque por rodada.

Amizade com Animais

Custo Básico: 2

Referência: *Amizade com Animais [quantidade] [bônus]*

O Herói pode ficar aliado a um animal selvagem (não é válido para monstros ou criaturas sobrenaturais). Para isso, faz um Teste de Habilidade usando a Graduação como bônus [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo**, +4 para **Incrível** e assim por diante] contra dif. igual à Defesa do animal. Se passar, o animal se torna amigo do Personagem por uma hora. O Herói pode usar esta Habilidade uma vez por dia por Graduação [1 vez para **Normal**, 2 vezes para **Bom**, 3 vezes para **Ótimo** e assim por diante].

Animal que Fala

Custo Básico: 1

Referência: *Animal que Fala*

Obs: a Habilidade *Animal que Fala* pode ser comprada apenas durante a Criação de Personagem.

Mesmo quando o Personagem assume a forma de um animal ou outra criatura, seja através de Habilidade, Magia, Ritual ou item mágico, ele mantém a capacidade de falar normalmente. Esta Habilidade não possui Graduações.

Aparência Exótica

Custo Básico: 1

Referência: *Aparência Exótica*

Obs: a Habilidade *Aparência Exótica* pode ser comprada apenas durante a Criação de Personagem.

O Personagem possui uma aparência diferenciada em relação aos membros de sua raça, como olhos de cores não naturais (roxo, vermelho, amarelo...), cabelos em tonalidades diferentes, cortes de cabelo, cor de pele (azulada, esverdeada, roxa...) e qualquer mudança cosmética sem efeito em regras (dedos longos, unhas coloridas, orelhas pontudas, etc.).

Aptidão Mágica

Custo Básico: 3

Referência: *Aptidão Mágica*

Obs: a Habilidade *Aptidão Mágica* pode ser comprada apenas durante a Criação de Personagem.

Seu Personagem pode comprar Magias e Rituais com pontos de experiência, mesmo que sua Classe não seja mística. Ele começa a campanha sem nenhuma Magia, Pontos de Magia ou Rituais.

Aptidão Psiônica

Custo Básico: 3

Referência: *Aptidão Psiônica*

Obs: a Habilidade *Aptidão Psiônica* pode ser comprada apenas durante a Criação de Personagem.

Seu Personagem pode comprar Poderes Psiônicos com pontos de experiência, mesmo que sua Classe não seja psiônica. Ele começa a campanha sem nenhum poder, tendo de comprar Poderes e Quantidade de Poderes Ativados com XP ao longo da campanha.

Área de Influência Musical

Custo Básico: 1

Referência: *Área de Influência Musical [alcance]*

Para o Personagem, os efeitos mágicos de sua música possuem um alcance relacionado com a Graduação [9m (6 casas) para **Normal**, 12m (8 casas) para **Bom**, 15m (10 casas) para **Ótimo**, 18m (12 casas) para **Incrível** e assim por diante].

Arma de Fogo

Custo Básico: 1 (West), 3 (outros Planos)

Referência: *Arma de Fogo [tipo]*

O Personagem possui acesso a armas de fogo que utilizem pólvora negra, como bacamartes, pistolas de pirata, garruchas ou revólvers de West. Em quase todas as regiões do Multiverso estas armas são consideradas itens mágicos (embora não sejam afetadas por Rituais que afetem energias Arkanas, por serem instrumentos mecânicos). Pólvora e munições, porém, são raras e dificílimas de achar, tendo de ser confeccionadas com um Teste de *Alquimia* (uma vez ao dia de trabalho) vs dif. 10 para cada 1d6 projéteis.

O Personagem tem acesso a garruchas, pistolas, sabre-pistolas, mosquetes ou bacamartes, dependendo de sua Classe (ver

capítulo de equipamentos para descrição de cada arma). Caso seja uma Habilidade comprada com Pontos de Criação de Personagem, escolha uma arma do capítulo de Equipamentos de acordo com a restrição abaixo:

[**Normal**] - Armas que causem até 1d6 de dano.
[**Bom**] - Armas que causem até 1d6+2 de dano.
[**Ótimo**] - Armas que causem até 2d6 de dano.
[**Incrível**] - Armas que causem até 2d6+2 de dano.
[**Superior**] - Armas que causem até 3d6 de dano.
[**Heróico**] - Armas que causem até 3d6+2 de dano.

Arma Favorita

Custo Básico: 3
Referência: *Arma Favorita*

O Herói escolhe uma arma de seu agrado e treina tanto com a mesma arma que os dois desenvolvem uma ligação quase sobrenatural. Para ativar esta Habilidade, o Personagem precisa lutar com a mesma arma por no mínimo 3 meses, sempre com a MESMA arma. Após este período, sempre que o seu Personagem estiver usando esta arma para atacar, o jogador rola 3 dados e escolhe os 2 maiores como a sua jogada natural de 2d6. Esta Habilidade não possui Graduações e o Personagem só pode ter UMA arma favorita por vez.

Caso ele perca a arma favorita, terá de recomeçar todo o processo com uma nova arma escolhida novamente.

Armadura Blindada

Custo Básico: 2
Referência: *Armadura Blindada [bônus]*
Restrições: *Apenas Construtos*

O construto possui uma camada extra de armadura sobre a carapaça de metal, que absorve danos físicos e mágicos [IP 1 para **Normal**, **Bom** e **Ótimo**, IP 2 para **Incrível** e **Superior**, IP 3 para **Heróico**].

Ataque Coordenado

Custo Básico: 1
Referência: *Ataque Coordenado [bônus]*

Se todos os Heróis que estiverem fazendo ataques ao mesmo oponente em uma rodada possuírem esta Habilidade, cada Herói recebe um bônus de +1 no ataque nesta rodada para cada Graduação na sua própria Habilidade [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo** e assim por diante].

Ataque de Musou

Custo Básico: 4 (Reinos de Jade), 5 (outros Planos)
Referência: *Ataque de Musou [área] [Cadência]*

O Personagem consegue reunir todo o seu *Chi* e canalizar um grande ataque envolvendo uma coreografia pré-estabelecida, chamada "*kati*". O Herói treina uma seqüência de ataques tantas vezes que a executa praticamente sem pensar, o que faz com que ele ataque TODAS as criaturas que estejam em sua área de musou, sem distinção de amigos ou inimigos!!!

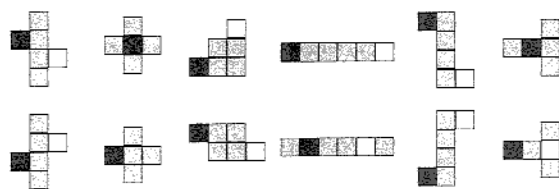
O Herói pode fazer um ataque de Musou a cada dez rodadas na Graduação **Normal**, mas pode comprar Graduações em [Cadência] para diminuir este tempo: 9 rodadas em **Bom**, 8 rodadas para **Ótimo,** 7 rodadas para **Incrível**, 6 rodadas para **Superior** e 5 para **Heróico**.

Em termos de regras, quando o Herói faz um *Ataque de Musou*, ele é obrigado a deslocar seu Personagem por estas 4 casas, que são a seqüência de movimentos do seu *kati* [4 casas para área **Normal**, 5 para **Bom**, 6 para **Ótimo**, 7 para **Incrível** e assim por diante] e a atacar TODAS as criaturas que estejam dentro de sua área de coreografia. Faça os ataques como se fossem ataques normais, usando a Perícia de Arma correspondente. Lembre-se que o *Ataque de Musou* com armas deve ser treinado para CADA arma que o Personagem quiser utilizar (por esta razão, a grande maioria dos guerreiros utiliza apenas uma arma em seu treinamento principal de musou).

Se o caminho de um *Ataque de Musou* estiver bloqueado por uma parede ou outro obstáculo intransponível, o Herói não poderá efetuar o ataque.

O jogador deve anotar exatamente quais são as casas de ameaça de seu *Ataque de Musou* e, uma vez escolhidas, não podem ser modificadas, pois elas representam a área de ataque que o Personagem treinou o *kati* insistentemente.É importante ressaltar que esta coreografia NÃO pode ser mudada para se "ajustar" à situação. O jogador deve respeitar rigorosamente os movimentos do *kati* de seu Personagem.

Abaixo damos alguns exemplos de Áreas de *Ataque de Musou*. Note que em alguns movimentos existe um ponto de origem (marcado em preto) e destino (marcado em branco), significando que o Personagem se desloca enquanto faz os ataques, terminando os movimentos em uma posição diferente da que começou. Às vezes o Personagem pode começar e terminar o ataque no mesmo ponto.

Isto não é obrigatório e vai depender mais da coreografia que você desenvolveu para seu Personagem.

Imagine o Personagem desferindo golpes poderosos nestas áreas enquanto executa os movimentos de luta. A única restrição é que todas as casas devem estar adjacentes e ortogonais (não é permitido montar coreografias para ataques na diagonal).

Ataque em Movimento

Custo Básico: 2
Referência: *Ataque em Movimento [Graduação]*

O Personagem consegue atacar e ainda se movimentar (desde que o total de casas movimentadas antes do ataque somadas com depois do ataque não exceda o número máximo de casas permitidas pela Graduação [1x o deslocamento básico para **Normal**, **Bom** e **Ótimo**, 2x para **Incrível** e **Superior**, 3x para **Heróico**.]). A partir de **Incrível**, considere que o Personagem é capaz de correr e fazer um ataque "de passagem". Importante frisar que não importa o número de ataques que o Personagem seja capaz de fazer, com esta manobra, ele só poderá fazer UM *Ataque em Movimento.*

Ataque Furtivo

Custo Básico: 2

Referência: *Ataque Furtivo [bônus de dano]*

Se o Personagem estiver localizado na casa posterior de um oponente (costas), e ele não estiver ciente do ataque do Personagem, o Herói poderá fazer um ataque furtivo e adicionar +1d3 pontos de dano para cada Graduação de Habilidade [+1d3 para **Normal**, +2d3 para **Bom**, +3d3 para **Ótimo** e assim por diante] caso acerte o golpe.

Ataque Incorpóreo

Custo Básico: 2

Referência: *Ataque Incorpóreo*

Os ataques feitos pelo Herói são capazes de acertar Personagens, criaturas ou monstros espectrais, etéreas ou fantasmagóricas (que tenham o Descritivo *Incorpóreo*).

Ataques Múltiplos

Custo Básico: 4

Referência: *Ataques Múltiplos [Graduação]*

O Personagem consegue atacar mais de uma vez por rodada, através de itens mágicos, treinamento especial ou Habilidades de Raça ou Classe. Em **Normal**, **Bom** e **Ótimo** ele faz 3 ataques a cada 2 rodadas (1 ataque na primeira rodada e 2 ataques na segunda), em **Incrível** e **Superior** ele pode fazer 2 ataques por rodada, em **Heróico** ele faz 5 ataques a cada 2 rodadas (2 ataques na primeira e 3 na segunda).

Ateu

Custo Básico: 2

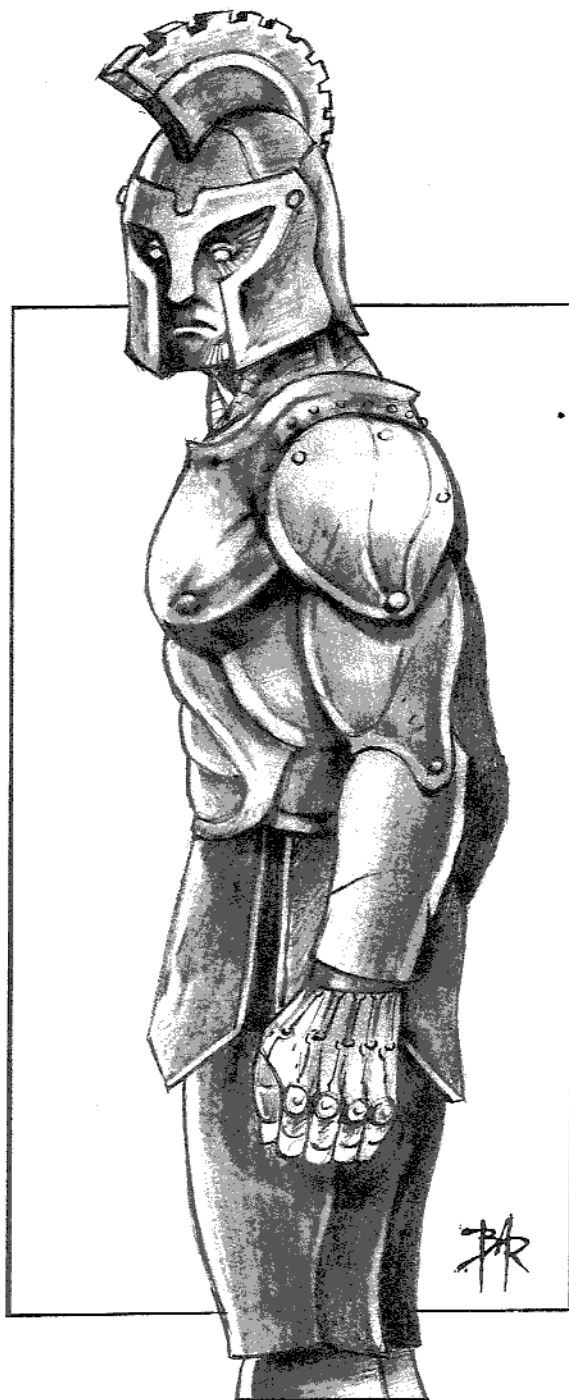
Referência: *Ateu [Graduação]*

O Herói é afetado com muito mais dificuldade por qualquer tipo de Magia ou Ritual de origem divina. Ele recebe um bônus no Teste de Resistência contra Magias e Rituais Divinos [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo**, +4 para **Incrível** e assim por diante], mesmo quando o Ritual não dá direito a Teste. Em casos de ataques diretos ou similares, há um redutor de 1 ponto de dano por Graduação que tiver nesta Habilidade. Por outro lado, também não podem ser alvos de nenhum tipo de Ritual ou efeito benéfico divino (cura, bênção, proteções, etc.). Obviamente, este Personagem não pode realizar nenhum tipo de Magia ou Ritual Divino.

Avaliar Objeto Mágico

Custo Básico: 1

Referência: *Avaliar Objeto Mágico [Graduação]*

O Personagem consegue descobrir sem o auxílio de magia o que exatamente um objeto mágico faz. Ele precisa passar no mínimo 8 horas examinando o objeto e gastar 25 moedas de ouro em materiais de análise. Ao final dos estudos, faz um Teste de *Avaliar Objetos Mágicos* [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo**, +4 para **Incrível** e assim por diante] contra dificuldade 10 para descobrir as propriedades do item mágico.

Balão

Custo Básico: 4

Referência: *Balão*

Aviso: *esta é uma Habilidade de* ***meta-jogo***.

O Personagem (ou grupo) possui um balão de ar quente, capaz de voar pelos céus de Arcádia. O formato e o tipo específico de balão vão depender da história do Personagem e deve ser aprovado pelo Mestre. Balões são praticamente membros da equipe de aventureiros e tratados com muito carinho e apreço pelos Personagens. Ele pode ser a fonte de grandes idéias para aventuras e deve ser detalhado na ficha de Personagem:

4-6 pontos - um balão goblinóide comum, com cerca de 6-8m de diâmetro e uma cesta simples, capaz de carregar até 4 pessoas de tamanho humano (ou cerca de 400kg).

7-9 pontos - Um balão maior, com capacidade para carregar até 6 pessoas (ou cerca de 600kg) e 10m de diâmetro.

10-12 pontos - Um pequeno dirigível ou grande balão, capaz de carregar 10 pessoas ou 1 tonelada de peso. Note que o tipo específico de balão pode variar muito no Multiverso e a partir desta Graduação, balões com espaço multidimensional *Tardis* (áreas que são maiores por dentro do que aparentam ser por fora) são permitidos.

13-15 pontos- um balão capaz de carregar até 15 pessoas. Pode ser um barco-voador-dirigível, um dirigível de Germania (semelhante aos dirigíveis da I Guerra Mundial na Terra), um balão simples com espaço multidimensional, um balão com 2 andares ou dirigíveis de guerra simples. Estes balões podem carregar até 2 toneladas de carga.

16-20 pontos - Dirigíveis de carga, capazes de transportar confortavelmente até 20 pessoas ou 5 ton de carga. Muitos destes dirigíveis usam tecnologia baseada em *Carvorita* (a pedra mágica capaz de levitar quando aquecida), tecnologia baseada nos *fenômenos magnéticos,* utilizam-se de espaços multidimensionais ou tecnologia à vapor como barcos voadores.

21+ pontos - Dirigível de combate, capaz de transportar uma pequena tropa de 25 homens confortavelmente (ou 50 em condições extremas), movido com tecnologia baseada em *carvorita*, barcos voadores mágicos, dirigíveis *Zeppelins*, com cerca de 30-40m de comprimento e capacidade de carga de 9 toneladas (séries LZ1 a LZ6, em locais com tecnologia vitoriana apenas).

OBS: Note que vários Personagens podem contribuir com seus Pontos de Personagem para a compra de um Balão. Por exemplo, se um dirigível custa 10 Pontos de Personagem, se 5 Personagens gastarem 2 pontos cada um, o grupo será o dono do dirigível!

Barco

Custo Básico: 4

Referência: *Barco*

Aviso: *esta é uma Habilidade de* ***meta-jogo***.

O Personagem (ou grupo) possui um barco. O formato e o tipo específico de barco (bem como seu estilo: grego, medieval, viking, árabe, oriental...) vão depender da história do Personagem ou do grupo e deve ser aprovado pelo Mestre. Barcos são praticamente membros da equipe de aventureiros e tratados com muito carinho e respeito pelos Personagens. Ele pode ser a fonte de grandes idéias para aventuras e deve ser detalhado na ficha de Personagem:

4-6 pontos- um barco de pesca simples, capaz de carregar até 4 pessoas de tamanho humano (e capacidade de carga de cerca de 5 toneladas). O estilo do barco pode variar de acordo com o Reino onde ele foi adquirido, mas normalmente estes barcos só podem ser usados perto da costa, não podendo se aventurar em mar aberto. Podem ser barcos de remo ou à vela, de acordo com a história dos Personagens.

7-9 pontos- Um barco de pesca médio, com capacidade para carregar até 10 toneladas de carga. Costumam ser usados para navegar em rios ou na costa, como barcos de pesca ou de transporte de pequenas tropas.

10-12 pontos - Um barco com 15 toneladas de capacidade de carga. Note que o tipo específico de barco pode variar muito no Multiverso e a partir desta Graduação. O comprimento deste tipo de barco varia de 6m a 12m

13-15 pontos- Um barco com 25 toneladas de capacidade de carga. O comprimento deste tipo de barco varia de 8m a 12m. Um barco deste porte precisaria de pelo menos 5 a 6 pessoas para tripulá-lo e poderia abrigar confortavelmente até 40 ou 50 passageiros. O tipo de cabine e a distribuição interna dos compartimentos fica a cargo do Mestre, de acordo com o tipo de barco escolhido.

16-20 pontos - Um barco com 50 toneladas de capacidade de carga. Estes barcos são considerados navios pequenos, mas que começam a chamar a atenção nos portos, talvez levantando algum tipo de fiscalização das autoridades portuárias onde quer que aportem. Este tipo de barco não consegue chegar muito perto da costa se não existirem instalações adequadas, precisando do auxílio de barcos menores para desembarcar em praias. O comprimento deste tipo de barco varia de 15m a 25m.

21+ pontos- Um navio mercante com 100 toneladas de capacidade de carga. Caravelas e Barcos de navegação em alto-mar estão incluídos nesta categoria e normalmente são os maiores navios que um grupo vai conseguir. Qualquer coisa maior do que esta categoria já está acessível apenas a reinos e exércitos. O comprimento deste tipo de barco varia de 20m a 35m

Barco Voador: Um barco flutuante aumenta em +10 pontos o custo de um barco. Pode flutuar a acima das águas, e aumentar ou diminuir a altitude em até 3m (2 casas) por rodada. Normalmente é controlado por um amuleto, chave ou encantado para obedecer a quem souber as palavras de comando.

OBS: Note que vários Personagens podem contribuir com seus Pontos de Personagem para a compra de um Barco. Por exemplo, se um Bom Barco Flutuante custa 18 Pontos de Personagem e 6 Personagens gastarem 3 pontos cada um, o grupo será o dono do Barco!

Barulho do Trovão

Custo Básico: 1

Referência: *Barulho do Trovão [Graduação]*

Sempre que o Personagem fizer um efeito, magia, Ritual ou ativar um item mágico que cause dano por *eletricidade*, ele pode acrescentar dano *sonoro* por barulho de trovão. O dano causado é igual à Graduação nesta Habilidade [1d3 para **Normal**, 2d3 para **Bom**, 3d3 para **Ótimo**, 4d3 para **Incrível** e assim por diante]. As vítimas fazem Testes de Resistência separadamente para reduzir o dano elétrico e sonoro à metade (ambos com o mesmo valor).

Berserker

Custo Básico: 2

Referência: *Berserker [Graduação]*

O Herói pode acionar este poder uma vez por dia, somente antes de entrar em uma batalha. Ele recebe um bônus em todas as jogadas de ataque durante e PVs adicionais (podendo ficar com mais PVs que o máximo normal), mas não pode parar de combater até vencer seus inimigos ou ser derrotado.

Enquanto estiver neste estado, o Personagem não pode utilizar-se de nenhuma Perícia, equipamento ou item mágico que exija concentração. Os bônus e PVs variam com a Graduação [+1 de bônus/+4 PVs para **Normal**, +1/+6PVs para **Bom**, +1/+8 PVs para **Ótimo**, +2/+10 PVs para **Incrível**, +2/+12 PVs para **Superior** e +3/+15 PVs para **Heróico**].

Biblioteca

Custo Básico: 2

Referência: *Biblioteca [Graduação]*

Aviso: *esta é uma Habilidade de* ***meta-jogo.***

O Personagem possui uma vasta biblioteca em seu refúgio, recebida como herança de seu mentor, roubada, adquirida ou mesmo criada pelo próprio Personagem em seus bons tempos de aprendiz. Se o Personagem estiver em condições de consultá-la (pelo menos algumas horas para consultar os livros), a biblioteca aumentará as Perícias *Conhecimento* em Graduação [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo** e assim por diante]. O volume de livros, a descrição deles e a qualidade do material ficam a cargo do Mestre e do Jogador, mas precisam ser descritos e detalhados antes da campanha começar. Livros ocupam muito espaço e um local para guardá-los precisa ser pensado também!

Bioluminescência

Custo Básico: 1

Referência: *Bioluminescência [alcance]*

Obs: a Habilidade *Bioluminescência* pode ser comprada apenas durante a Criação de Personagem.

O Personagem pode iluminar a própria pele, servindo como uma lâmpada viva, emanando sua própria luz. A tonalidade da luz emanada (branca, amarelada, esverdeada, avermelhada, etc.) deve ser escolhida na criação de Personagem e ilumina um raio de acordo com a Graduação [raio de 1 casa para **Normal**, 2 casas para **Bom**, 3 casas para **Ótimo** e assim por diante]. A luz é suficiente para a leitura de mapas ou textos, mas não para causar dano a criaturas sensíveis a luz.

Braço Mecânico

Custo Básico: 3

Referência: *Braço Mecânico [FR]*

O Personagem possui um braço mecânico no lugar do seu braço natural (as explicações para isso e os detalhes descritivos do braço precisam constar no *Background* do Personagem).

A FR do braço mecânico (e somente do braço) é determinada pela Graduação (FR 1 para **Normal**, FR 2 para **Bom**, FR 3 para **Ótimo**, *FR 4 para* **Incrível** *e assim por diante).*

O braço mecânico é imune a doenças naturais e mágicas. Além disso, o braço mecânico, quando danificado, precisa ser reparado (com as mesmas regras da reparação de um Construto). Um braço mecânico que é arrancado não causa dano por *sangramento maciço* no Personagem.

Braços Modulares

Custo Básico: +1

Referência: *Braços Modulares [Graduação]*

Pré-Requisito: *Braço Mecânico*

O Herói possui um (ou mais) braço mecânico ou mágico instalado no lugar de seu próprio, que pode modular como quiser, trocando equipamentos ou armas que ficam instalados nele.

Geralmente apenas construtos possuem esta Habilidade, mas ocasionalmente Heróis que tenham algum braço mecânico podem comprar esta Habilidade para representar este braço não-natural.

A Lista de funções possíveis é: Mão Comum, Adaga (dano 1d3 cortante), Gancho ou Foice (dano 1d3 cortante), Furadeira (dano 1d3 por rodada, perfurante), Serra Circular (dano 1d6 cortante), Mão Delicada (para *Arte-Escultura* ou *Arte-Pintura*), Besta, Chave Mestra (bônus de +3 em Testes de *Fechaduras*), Lança-Chamas (dano 1d6 por rodada, jato até 2m de distância), Machado (dano 1d6, cortante), Bola com Corrente (dano 1d6, esmagamento), Lança-Rede, Bússola, Lupa e outros. O jogador pode escolher até 3 funções diferentes por Graduação. O dano das armas modulares não pode ser maior do que 1d6+bônus de FR do braço mecânico.

Os braços são imunes a doenças naturais e mágicas. Quando danificado, precisa ser reparado (com as mesmas regras da reparação de um Construto). Um braço mecânico que é arrancado não causa dano por *sangramento maciço* no Personagem.

Bravura

Custo Básico: 1

Referência: *Bravura [Graduação]*

O Personagem recebe um bônus igual à Graduação [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo** e assim por diante] em Testes de resistência contra *Medo* (seja ele mágico ou não).

Burro de Carga

Custo Básico: 1

Referência: *Burro de Carga*

Sempre que o seu Personagem precisar fazer um Teste de FR envolvendo carregar ou empurrar alguma coisa, o jogador rola 3 dados e escolhe os 2 maiores como a sua jogada natural de 2d6. Esta Habilidade não possui Graduações.

Camisa de Ferro

Custo Básico: 1

Referência: *Camisa de Ferro [Quantidade]*

Com concentração, o Personagem pode reduzir o dano causado por um ataque em 1d3+Graduação pontos de dano [1 vez ao dia para **Normal**, 2 para **Bom**, 3 para **Ótimo** e assim por diante]. A redução em dano vale para o próximo dano físico que o Personagem sofrer.

Canalizador

Custo Básico: 2

Referência: *Canalizador*

O Personagem pode usar Pontos de Vida como se fossem Pontos de Magia para alimentar as Magias, se necessário. Estes PVs perdidos só podem ser recuperados através de descanso normal. Rituais de cura não funcionarão para recuperar estes PVs. Esta Habilidade não possui Graduações.

Carga

Custo Básico: 2

Referência: *Carga [Graduação]*

O Personagem consegue fazer em uma rodada uma corrida de até X casas [1 casa para **Normal**, 2 casas para **Bom**, 3 casas para **Ótimo** e assim por diante] e ainda assim atacar, em carga. O ataque causa +1 ponto de dano para cada casa que o Personagem conseguir correr, até o máximo de +X de dano [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo** e assim por diante].

Cascos

Custo Básico: 1

Referência: *Cascos*

Obs: a Habilidade *Cascos* pode ser comprada apenas durante a Criação de Personagem.

O Personagem possui cascos no lugar de pés (para atacar com os cascos, precisa comprar a Habilidade *Coice*). O dano normal de um ataque sem Habilidade *Coice* com cascos é de 1d3.

Personagens que possuem cascos não podem utilizar botas mágicas de nenhum tipo, nem anéis para dedos dos pés, embora possam utilizar-se de ferraduras mágicas.

Cauda

Custo Básico: 1

Referência: *Cauda [FR]*

Obs: a Habilidade *Cauda* pode ser comprada apenas durante a Criação de Personagem.

O Herói possui uma *cauda*, que pode usar para golpear como um ataque (mas para isto, precisa da Perícia *Ataque com Cauda*, que pode ser comprada normalmente por ele pagando os Pontos necessários). A *Cauda* pode ter qualquer formato e comprimento que desejar, dentro do razoável. A FR da cauda é definida pela Graduação [FR 1 para **Normal**, FR 2 para **Bom**, FR 3 para **Ótimo** e assim por diante]. Personagens com caudas muito grandes ou volumosas não podem usar calças mágicas, a menos que consigam um costureiro habilidoso para preparar os fundilhos delas primeiro.

Chifres

Custo Básico: 1

Referência: *Chifres [Graduação] [dano]*

Obs: a Habilidade *Chifres* pode ser comprada apenas durante a Criação de Personagem.

O Personagem possui algum tipo de chifres (o formato não importa, podendo ser chifres retos, curvos, encurvados, na forma de galhos, separados, múltiplos...) e pode atacar com eles. O ataque é feito como se fosse uma Perícia de Combate *Chifres*, com o bônus da Graduação [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo**, +4 para **Incrível** e assim por diante] e causando dano pela segunda Graduação [1d3 para **Normal**, 1d3+1 para **Bom**, 1d6 para **Ótimo**, 1d6+1 para **Incrível**, 1d6+2 para **Superior** e 2d6 para **Heróico**] mais bônus de FR.

Dependendo do formato dos chifres, o Personagem não poderá usar chapéis, tiaras ou capacetes mágicos.

Chifres são considerados um ataque.

Coice

Custo Básico: 2

Referência: *Coice [Graduação] [dano]*

Restrição: *Apenas raças que possuam cascos*

O Personagem pode usar suas patas traseiras para um poderoso golpe contra seus inimigos. O golpe é desferido contra oponentes que estejam atrás do Personagem usando a Graduação da Habilidade, como uma Perícia de combate *Coice* [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo**, +4 para **Incrível** e assim por diante] e causa dano conforme a segunda Graduação [1d6 para **Normal**, 1d6+1 para **Bom**, 1d6+2 para **Ótimo**, 2d6 para **Incrível**, 2d6+2 para **Superior** e 3d6 para **Heróico**] mais bônus de FR. Coices são considerados um ataque.

Combate Montado

Custo Básico: 2

Referência: *Combate Montado [Graduação]*

O Personagem lutou sua vida toda montado em cavalos (ou outras criaturas, dependendo do *background* do Personagem, mas que precisa ser aprovado pelo Mestre), aprendendo a usar sua técnica de combate aproveitando as manobras com a montaria.

Com isso, ele consegue reduzir a penalidade no ataque quando montado [o redutor da penalidade é de +1 para **Normal**, **Bom** e **Ótimo**, +2 para **Incrível** e **Superior**, +3 para **Heróico**]. Esta Habilidade anula as penalidades de Montaria, mas pode ser convertido em bônus caso o valor seja maior que a penalidade.

Conexão Afetiva

Custo Básico: 1

Referência: *Conexão Afetiva*

Aviso: *esta é uma Habilidade de* ***meta-jogo.***

Obs: Dois ou mais Personagens precisam comprar esta Habilidade ao mesmo tempo para que ela funcione.

Esta Habilidade está sempre ativada. Considere que todos os Personagens ligados pela conexão afetiva que estejam dentro de um mesmo Plano estão interligados uns com os outros afetivamente (irmãos, amigos de infância, namorados, cônjugues, parentes, etc.).

Desta maneira, um dos Personagens sempre sabe o estado emocional e físico dos outros (as principais emoções, os Pontos de Vida e o estado geral do Personagem), bem como uma noção geral de sua localização. Personagens que são atacados ou aterrorizados ou sofrem alguma emoção mais forte passam estes sentimentos para os outros Personagens da Conexão Afetiva.

Conjurar Elementais (Elemento)

Custo Básico: 3

Referência: *Elementais [quantidade] [características] [Graduação]*

Aviso: *esta é uma Habilidade de* ***meta-jogo.***

OBS: Existem seis tipos diferentes desta Habilidade, uma para cada Elemento, que precisa ser escolhido quando o Personagem comprar esta Habilidade e não pode ser trocado posteriormente.

O Herói conhece os segredos de conjurar elementais simples e moldá-los no Plano Material. O Elemental permanece em Arcádia pela duração de uma cena, podendo ser uma batalha ou uma viagem, para auxiliar o conjurador. O tempo máximo de permanência de um elemental em Arcádia é de CAR+1 horas e depois ele se dissolve sem deixar vestígios. Quando um elemental é destruído ou dispensado, o Personagem pode conjurar outro após seis horas.

Um elemental é inteiramente constituído de seu elemento característico [Fogo, Água, Ar, Terra, Luz ou Trevas] e cada um deles possui uma forma característica e única. A maneira como o Personagem conjura seus elementais deve estar descrita no *Background* do Personagem, aprovado pelo Mestre.

De acordo com a Inteligência (definida pelo Atributo INT do elemental), ele pode executar diversos tipos diferentes de tarefa, desde apenas comandos simples como "atacar" ou "defender" até missões mais complicadas.

A ***Quantidade*** determina quantos elementais de um mesmo tipo podem ser conjurados ao mesmo tempo [1 para **Normal**, 2 para **Bom**, 3 para **Ótimo**, 4 para **Incrível** e assim por diante].

As ***Características*** determinam quantas das características de base (Atributo, Ataque, Defesa, PV ou Dano) podem ser aumentadas em um elemental até a Graduação correspondente [1 característica aumentada para **Normal**, 2 para **Bom**, 3 para **Ótimo**, 4 para **Incrível** e 5 para **Superior**].

A ***Graduação*** determina o poder máximo de cada Característica de Base, de acordo com a tabela abaixo.

Graduação	Atributo	Ataque	Def	PV	Dano
Base	0	0	7	6	1d3
Normal	+1	+1	8	9	1d3+1
Bom	+2	+2	9	12	1d6
Ótimo	+3	+3	10	15	1d6+1
Incrível	+4	+4	11	18	1d6+2
Superior	+5	+5	12	21	2d6
Heróico	+6	+6	12	24	2d6+2

Os Atributos devem ser escolhidos separadamente. Qualquer Atributo não escolhido permanece em **Fraco** [0]. Eventualmente, um elemental pode ter mais de um Atributo elevado (dentro da quantidade específica).

O Mestre e o Jogador podem (e devem!) desenvolver personalidades para cada tipo de elemental que o Personagem conhece, bem como suas formas, maneirismos e tipos de ataque. O Jogador escolhe as características de cada elemental que seu Personagem conjurar na hora, de acordo com a necessidade. Apenas o Dano é sempre ligado ao Elemento conjurado.

A conjuração de um elemental demora uma rodada inteira, na qual o Conjurador não faz nenhuma outra ação que não seja os encantamentos necessários para conjurar o elemental.

O Personagem começa o jogo com **3+INT** tipos diferentes de elementais prontos (que devem estar prontos e anotados na ficha de Personagem), mas pode tentar contactar mais elementais. Para contactar um novo elemental, o Personagem precisa ficar meditando um dia inteiro (sem fazer mais nada), enquanto sua mente vaga pelo Plano Elemental escolhido em busca destas energias. Em seguida, o Jogador precisa anotar o nome, descrição física e características deste elemental na ficha de Personagem. Em 1d6 dias, o Personagem conseguirá trabalhar as energias elementais e, finalmente, o novo elemental estará disponível para ele. O Personagem pode desenvolver apenas um elemental de cada vez.

Conjurar Servos Astrais

Custo Básico: 4

Referência: *Servos Astrais [quantidade] [características] [Graduação]*

Aviso: *esta é uma Habilidade de* ***meta-jogo.***

O Herói conhece os segredos de conjurar espíritos simples e moldá-los no Plano Material com pequenas porções de ectoplasma, criando servos feitos de material astral, da mesma maneira que elementalistas conjuram elementais dos 6 elementos, mas usando ectoplasma. O *Servo Astral* permanece em Arcádia pela duração de uma cena, podendo ser uma batalha ou uma viagem, para auxiliar o Conjurador. O tempo máximo de permanência de um *servo astral* em Arcádia é de CAR+1 horas, depois ele se dissolve sem deixar vestígios. Quando um *servo astral* é destruído ou dispensado, o Personagem pode conjurar outro servo após uma hora.

Um servo astral possui a aparência fantasmagórica e translúcida, mas não é capaz de atravessar paredes. Cada servo possui uma forma característica e única.De acordo com a Inteligência (definida pelo Atributo INT do servo), ele pode executar diversos tipos diferentes de tarefa (desde apenas comandos simples como "atacar" ou "defender" até missões mais complicadas).

A ***Quantidade*** determina quantos servos astrais podem ser conjurados ao mesmo tempo (1 para **Normal**, 2 para **Bom**, 3 para **Ótimo**, 4 para **Incrível** e assim por diante). Podem ser servos diferentes se o Conjurador desejar.

As ***Características*** determinam quantas das características de base (Atributo, Ataque, Defesa, PV ou Dano) podem ser aumentadas em um servo até a Graduação correspondente (1 característica aumentada para **Normal**, 2 para **Bom**, 3 para **Ótimo**, 4 para **Incrível** e 5 para **Superior**).

A ***Graduação*** determina o poder máximo de cada Característica de Base, de acordo com a tabela abaixo.

Graduação	Atributo	Ataque	Def	PV	Dano
Base	0	0	7	6	1d3
Normal	+1	+1	8	9	1d3+1
Bom	+2	+2	9	12	1d6
Ótimo	+3	+3	10	15	1d6+1
Incrível	+4	+4	11	18	1d6+2
Superior	+5	+5	12	21	2d6
Heróico	+6	+6	12	24	2d6+2

Por exemplo, um Rato Astral [Normal, Normal] possui as seguintes características: Atributos 0, Ataque +1, Defesa 7, PVs 6 e dano 1d3. Um espadachim [Bom, Ótimo] pode possuir Atributos em 0, Ataque +3, defesa 7, PVs 6 e causar 1d6+1 pontos com seu ataque. Um guarda-costas [Bom, Ótimo] poderia possuir Atributos em 0, Ataque em 0, Defesa 10 e 15 PVs e assim por diante.

Os Atributos devem ser escolhidos separadamente. Qualquer Atributo não escolhido permanece em **Fraco** [0]. Eventualmente, um servo pode ter mais de um Atributo elevado, dentro da quantidade específica.

O Mestre e o Jogador podem (e devem!) desenvolver personalidades para cada tipo de *servo astral* que o Personagem conhece, bem como suas formas, maneirismos e tipos de ataque.

O Personagem começa o jogo com **3+INT** tipos diferentes de servos astrais prontos (que devem estar prontos e anotados na ficha de Personagem), mas pode tentar contactar mais servos. Para contactar um novo servo, o Personagem precisa ficar descansando um dia inteiro sem fazer nada, enquanto sua mente vaga pelo Plano Astral em busca destas energias. Em seguida, o Jogador precisa anotar o nome, descrição física e características deste servo na ficha de Personagem. Em 1d6 dias, o Personagem conseguirá trabalhar as energias astrais e finalmente o novo servo astral estará disponível para ele. O Personagem pode desenvolver apenas um servo de cada vez.

A conjuração de um *servo astral* demora uma rodada inteira, na qual o conjurador não faz nenhuma outra ação que não seja os encantamentos necessários para conjurar o servo.

Contatos

Custo Básico: 1
Referência: *Contatos [NPC]*
Aviso:** esta é uma Habilidade de* ***meta-jogo.

O Personagem possui um aliado ou amigo em alguma cidade. Este *contato* é um NPCs capaz de ajudá-lo nas dificuldades, fornecer missões, trabalhos ou equipamentos difíceis de serem arrumados de outra forma. Contatos são comerciantes, contrabandistas, políticos, membros do clero, das Escolas de Magia e das Ordens Iniciáticas que podem ser usados pelo Mestre para criar ganchos para aventuras. O poder de cada NPC depende da Graduação comprada pelo Jogador:

Normal - o NPC influencia um bairro ou vilarejo.
Bom - o NPC influencia alguns bairros ou uma pequena cidade.
Ótimo - o NPC influencia uma cidade de porte médio.
Incrível - o NPC influencia uma cidade grande.
Superior - o NPC influencia uma região.
Heróico - o NPC influencia um Reino do Multiverso.

Contorcionismo

Custo Básico: 1
Referência: *Contorcionismo [Graduação]*

O Herói possui o corpo maleável, quase se aproximando de borracha. Pode dobrar suas juntas para lados impossíveis ou flexionar seu corpo através de pequenas aberturas. O Personagem pode usar o bônus de Graduação (+1 em **Normal**, +2 em **Bom**, +3 em **Ótimo** e assim por diante) em *Contorcionismo* para evitar Testes de *Agarrar* e em Testes que envolvam escapar de cordas ou correntes. Além disso, também absorve algum dano causado por golpes de impacto (clavas, porretes, quedas...) [IP 1 para **Normal**, **Bom** e **Ótimo**, IP 2 para **Incrível** e **Superior**, IP 3 para **Heróico**].

Controlar Animais

Custo Básico: 2
Referência: *Controlar Animais [quantidade]*

Através desta Habilidade, o Personagem é capaz de controlar animais para servi-lo. Seja através de música, canto, alguma bênção ou outra característica detalhada em *Background.*

Uma quantidade determinada de animais de tamanho médio podem ser controlados por Graduação [2 para **Normal**, 4 para **Bom**, 8 para **Ótimo**, 16 para **Incrível**, 32 para **Superior** e 64 para **Heróico**] que estejam a até 9m (6 casas) de distância do Personagem. O Herói faz o Teste de CAR contra a Defesa de cada um dos animais que tentar *Controlar* individualmente. Caso seja um sucesso, o animal passa a combater ao lado do Herói até o final da batalha. O Mestre pode regular uma quantidade maior ou menor de animais, de acordo com o tamanho deles.

Um animal de tamanho ***Colossal*** é igual a dois animais de tamanho ***Imenso***, 4 animais ***Enormes***, 8 animais ***Grandes***, 16 animais ***Médios***, 32 animais ***Pequenos***, 64 animais de tamanho ***Miúdo***, 128 animais ***Diminutos*** e 256 animais ***Minúsculos***.

Controlar Mortos-vivos

Custo Básico: 2
Referência: *Controlar Mortos-Vivos [quantidade]*

O Personagem é capaz de controlar mortos-vivos para que eles sigam temporariamente suas ordens. Geralmente esta Habilidade tem alguma relação com algum deus maléfico.

Uma quantidade determinada de mortos-vivos por Graduação [2 para **Normal**, 4 para **Bom**, 8 para **Ótimo**, 16 para **Incrível**, 32 para **Superior** e 64 para **Heróico**] que estejam a até 6 casas de distância do Personagem são afetadas por este poder. O Herói faz o Teste de CAR contra a Dificuldade específica de cada um dos mortos-vivos que tentar *Controlar* individualmente. Caso seja um sucesso, a criatura passa a combater ao lado do Herói até o final da batalha. O Herói pode tentar *Controlar* uma vez por grupo de mortos-vivos por Graduação [1 vez para **Normal**, 2 para **Bom**, 3 para **Ótimo** e assim por diante].

Controlar Plantas

Custo Básico: 2
Referência: *Controlar Plantas [quantidade]*

Esta Habilidade é muito comum em Druidas, Rangers e outros seres ligados intimamente à floresta e seus habitantes.

Uma quantidade determinada de plantas (ou criaturas que tenham base vegetal, como trolls ou entes) de tamanho médio podem ser controlados por Graduação [2 para **Normal**, 4 para **Bom**, 8 para **Ótimo**, 16 para **Incrível**, 32 para **Superior** e 64 para **Heróico**] que estejam a até 6 casas de distância do Personagem. O Herói faz o Teste de CAR contra a Defesa de cada uma das criaturas-plantas que tentar *Controlar* individualmente (plantas imóveis pos-

suem defesa 4). Caso seja um sucesso, a planta passa a se movimentar e combater ao lado do Herói até o final da batalha (as plantas se movimentam muito lentamente, atacando apenas com bônus de +1 e dano de 1d3 por golpe). O Mestre pode regular uma quantidade maior ou menor de plantas/criaturas vegetais, de acordo com o tamanho deles (Uma planta de tamanho ***Colossal*** é igual a 2 plantas de tamanho ***Imenso***, 4 plantas ***Enormes***, 8 plantas ***Grandes***, 16 plantas ***Médias***, 32 plantas ***Pequenas***, 64 plantas de tamanho ***Miúdo***, 128 plantas ***Diminutas*** e 256 plantas ***Minúsculas***.).

Conversão de Energia Mágica

Custo Básico: 1

Referência: *Conversão de Energia Mágica [Graduação]*

O Personagem pode sacrificar um Ritual que teria direito a fazer em um dia para usar a energia mística desta conjuração para encantar uma arma. Para ativar esta Habilidade, ele realiza o Ritual normalmente, mas ao invés de fazer o efeito do Ritual, ele manipula esta energia para encantar uma arma qualquer com um bônus de +1 no Ataque e +1d3 no dano para cada Círculo do Ritual convertido. A Graduação indica o Círculo Máximo que seu Personagem pode converter um Ritual desta maneira [1° Círculo para **Normal**, 2° Círculo para **Bom**, 3° Círculo para **Ótimo** e assim por diante] A arma ficará com uma luminescência e manterá o bônus por até uma Cena ou até que o primeiro golpe seja acertado em um inimigo.

Conversar com Animais

Custo Básico: 1

Referência: *Conversar com os Animais [quantidade]*

Aviso: *esta é uma Habilidade de* **meta-jogo.**

O Herói pode falar com um animal não inteligente de sua escolha durante algumas rodadas (suficiente para uma pequena conversa) uma vez por dia para cada Graduação nessa Habilidade [1 vez para **Normal**, 2 para **Bom**, 3 para **Ótimo** e assim por diante].

Conversar com Plantas

Custo Básico: 1

Referência: *Conversar com os Plantas [quantidade]*

Aviso: *esta é uma Habilidade de* **meta-jogo.**

O Herói pode falar com uma planta de sua escolha durante algumas rodadas (suficiente para uma pequena conversa) uma vez por dia para cada Graduação nessa Habilidade [1 vez para **Normal**, 2 para **Bom**, 3 para **Ótimo** e assim por diante].

Corpo de Água

Custo Básico: 4

Referência: *Corpo de Água [Graduação]*

Aviso: *esta é uma Habilidade de* **meta-jogo.**

Obs: a Habilidade *Corpo de Água* pode ser comprada apenas durante a Criação de Personagem.

O Personagem possui o corpo feito de água do Plano Elemental da Água. É uma substância idêntica à água do mar, porém mais densa. Na Graduação **Normal**, o *corpo de água* recebe apenas metade do dano de ataques causados por perfuração.

A partir da Graduação **Bom**, o corpo absorve metade do dano de ataques cortantes também. Em **Ótimo**, o *corpo de água* não pode ser quebrado ou torcido, ficando imune a ataques de torção ou imobilização. A partir da Graduação **Incrível**, o corpo de água pode se deformar o suficiente para passar por grades ou janelas pequenas. Em **Superior**, o corpo absorve metade do dano de qualquer magia ou Ritual baseado em água. Com Graduação **Heróica**, o corpo pode virar uma poça de água, passar por qualquer lugar que água normal passaria e se reformar do outro lado, mantendo a consciência durante todo o processo.

Conforme o corpo de água vai recebendo dano, ele vai perdendo líquidos. Para recuperar PVs, o corpo precisa ficar imerso ou em contato com água e recupera PVs à razão de 1d3 PVs a cada hora de contato.

Por sua ligação com o elemento água, qualquer dano com fogo que o Personagem receba causa +1d6 pontos de dano (some este valor ao dano que o fogo normalmente causaria antes de fazer qualquer Teste de Resistência).

Correr nas paredes

Custo Básico: especial

Referência: *Correr nas Paredes [Graduação]*

Custo: 1 se o Personagem for de tamanho até ***Pequeno***, 2 se o Personagem for de tamanho ***Médio***, 3 se for de tamanho ***Grande*** e 4 se for de tamanho acima de ***Grande***.

O Personagem é capaz de correr em superfícies verticais durante curtos períodos de tempo. Esta Habilidade permite ao Personagem correr nas paredes, mas não serve para escalá-la. Ele começa a corrida, toma impulso e dá alguns passos na parede, retornando ao chão em seguida. O número de casas que o Personagem é capaz de correr nas paredes é dado pela Graduação [2 casas para **Normal**, 4 casas para **Bom**, 6 casas para **Ótimo**, 8 casas para **Incrível** e assim por diante]. O número de casas que o Personagem é capaz de andar na parede não pode ser maior do que 2/3 do número total de casas que ele é capaz de correr (3x o seu Deslocamento Básico).

Cura pelas Mãos

Custo Básico: 2

Referência: *Cura pelas Mãos [quantidade] [cura]*

O Herói pode acionar este poder uma vez por dia por Graduação nessa Habilidade [1 vez para **Normal**, 2 para **Bom**, 3 para **Ótimo** e assim por diante]. Colocando as mãos sobre um companheiro, ele pode curar Pontos de Vida, de acordo com a Graduação [1d3 para **Normal**, 1d3+1 para **Bom**, 1d3+2 para **Ótimo**, 2d3+1 para **Incrível**, 2d3+2 para **Superior** e 3d3 para **Heróico**].

Dança das Capas

Custo Básico: 2

Referência: *Dança das capas [Graduação]*

O Personagem desenvolveu um estilo de luta envolvendo grandes capas e faixas coloridas de pano, que se movimentam freneticamente enquanto ele luta e se movimenta, causando confusão em seus atacantes. Enquanto o Personagem estiver lutando desta maneira, ele recebe um bônus para sua defesa [+1 para **Normal**, **Bom** e **Ótimo**, +2 para **Incrível** e **Superior**, +3 para **Heróico**].

O Personagem necessita obviamente de longas capas ou panos para que esta Habilidade possa ser usada, bem como um certo espaço de manobra para executar as movimentações durante o combate (espaço livre de 3x3m para se deslocar).

Dano Desarmado

Custo Básico: 2

Referência: *Dano Desarmado [dano]*

Alguns Heróis preferem utilizar-se de suas mãos nuas ao invés de armas para atacar. Lutadores de rua e artistas marciais estão entre estes Personagens.

O Herói causa maior dano quando luta desarmado [1d3 para **Normal**, 1d3+1 para **Bom**, 1d6 para **Ótimo**, 1d6+1 para **Incrível**, 1d6+2 para **Superior** e 2d6 para **Heróico**].

Desarme

Custo Básico: 1

Referência: *Desarme [dano]*

O Personagem pode fazer um ataque especial para desarmar o oponente. O Herói anuncia que está atacando para desarmar, contra defesa 8+AGI do Oponente. Se acertar o ataque, ele desarma a arma principal do oponente, lançando-a a 1d3m de distância no chão (não funciona contra garras ou armas naturais que não possam ser retiradas das mãos do oponente).

Destilar Poções

Custo Básico: 2

Referência: *Destilar Poções [Graduação]*

O Personagem conhece técnicas alquímicas para destilar duas poções (ou venenos), transformando-as em uma única poção/veneno mais forte.os efeitos das poções destiladas são somados na poção/veneno resultante. O volume da poção resultante é o mesmo das poções iniciais (o excedente é evaporado).

Uma poção que já tenha sido destilada não pode ser destilada novamente, sob risco de perder suas propriedades mágicas. Em **Normal**, **Bom** e **Ótimo**, o Personagem consegue destilar 2 poções em 1. Em **Incrível** e **Superior**, destila 3 poções em 1. Em **Heróico**, destila 4 poções em 1.

Água Benta e outras poções de caráter Divino não podem ser destiladas ou perdem suas propriedades místicas.

Detectar Magias

Custo Básico: 2

Referência: *Detectar Magias [Graduação]*

O Herói possui um sexto sentido (não mágico) que permite a ele sentir magias e objetos mágicos que estejam a até 3m (2 casas) de distância. Pode ser um arrepio, um acesso de tosse, um tique, um frio na barriga ou qualquer outra sensação estranha que sempre acontece com o Personagem quando ele está perto de magias, rituais ou objetos mágicos.

O Mestre faz um Teste da Graduação contra dif.10 para sentir qualquer objeto mágico ou Ritual ativado próximo do Personagem. O Mestre pode fazer um único Teste por objeto. Se falhar, o Personagem não será capaz de sentir a magia posteriormente.

Disparar Múltiplas Flechas

Custo Básico: 4

Referência: *Disparar Múltiplas Flechas [Graduação]*

O Personagem consegue disparar mais de uma flecha ao mesmo tempo de seu arco. Em **Normal**, **Bom** e **Ótimo**, o Personagem é capaz de disparar 2 flechas ao mesmo tempo, com penalidade de -2 para cada disparo (podem ser dois alvos distintos ou ambas as flechas em um único alvo), em **Incrível** e **Superior**, ele consegue disparar até 3 flechas ao mesmo tempo, com penalidade de -3 para cada ataque, e em **Heróico**, consegue disparar até 4 flechas ao mesmo tempo, com penalidade de -4 em cada ataque. Os alvos precisam estar todos dentro de um arco de até 7,5m (5 casas).

Dom em Atributo

Custo Básico: 1

Referência: *Dom em Atributo*

Obs: a Habilidade *Dom em Atributo* pode ser comprada apenas durante a Criação de Personagem.

O Personagem pode escolher um Atributo em que todos sabem que ele possui uma certa afinidade. Ao invés de estar limitado em +6 como todos os Personagens, o Herói que possui o Dom pode comprar Graduações neste Atributo até +7. Esta Habilidade não possui Graduações e só pode ser comprada uma vez.

Dom em Habilidade

Custo Básico: 1

Referência: *Dom em Habilidade*

Obs: a Habilidade *Dom em Habilidade* pode ser comprada apenas durante a Criação de Personagem.

O Personagem pode escolher uma Habilidade de Classe, Raça ou Poder Concedido em que todos sabem que ele possui uma certa afinidade. Ao invés de estar limitada em +6 como todos os Personagens, o Herói que possui o Dom pode comprar Graduações nesta Habilidade até +7. Esta Habilidade não possui Graduações e só pode ser comprada uma vez.

Dom em Perícia

Custo Básico: 1

Referência: *Dom em Perícia*

Obs: a Habilidade *Dom em Perícia* pode ser comprada apenas durante a Criação de Personagem.

O Personagem pode escolher uma Perícia em que todos sabem que ele possui uma certa afinidade. Ao invés de estar limitada em +6 como todos os Personagens, o Herói que possui o Dom pode comprar Graduações nesta Perícia até +7. Esta Habilidade não possui Graduações e só pode ser comprada uma vez.

Duro na Queda

Custo Básico: 2

Referência: *Duro na Queda [Graduação]*

O Herói já despencou com seu balão ou tapete voador (ou caiu dele) tantas vezes que acabou desenvolvendo uma técnica de amortecer a queda para poder sobreviver. Toda vez que o Personagem sofre uma queda, ele pode rolar 1d6 por Graduação e descontar este valor do dano que receberia pela queda [1d6 para **Normal**, 2d6 para **Bom**, 3d6 para **Ótimo**, 4d6 para **Incrível** e assim por diante].De qualquer maneira, o dano mínimo de uma queda é 1.

Enfeitiçar Pessoas

Custo Básico: 2

Referência: *Enfeitiçar Pessoas [quantidade] [dificuldade]*

Usando de seus poderes mágicos, o Herói é capaz de enfeitiçar um humanóide uma vez por dia por Graduação em [quantidade] nesta Habilidade (1 vez para **Normal**, 2 vezes para **Bom**, 3 vezes para **Ótimo** e assim por diante). A vítima precisa passar em um Teste de WILL contra Dif. 6+INT+Graduação em [Dificuldade] (+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo**, e assim por diante) ou ficará sob o poder do Herói por 1 hora.

Um Personagem *enfeitiçado* considerará o Herói como um amigo e aliado, mas não fará nada que contrarie sua natureza.

Engenhoqueiro

Custo Básico: 4

Referência: *Engenhoqueiro [Graduação]*

Aviso: *esta é uma Habilidade de* ***meta-jogo***.

É a capacidade de juntar pedaços de sucata e transformá-los em algo que tenha uma utilidade. O engenhoqueiro pode construir equipamentos, veículos e até mesmo familiares construtos se tiver peças suficientes e tempo suficiente para trabalhar. A complexidade e tamanho das engenhocas é definido pela Graduação do Personagem nesta Habilidade (**Normal** permite a ele construir pequenos construtos e equipamentos, **Ótimo** permite a ele criar NPCs construtos de tamanho médio, sempre respeitando os limites máximos definidos por sua Graduação).

O tempo para a elaboração de um construto demora 1d6 dias para cada categoria na tabela abaixo. Um construto "base" demora 1d6 dias para ser montado e custa 50gp. Para cada categoria acima, acrescente +50gp de custo de montagem (ex. um construto que tenha 9 PVs custará 100gp).

Graduação	Atributo	Ataque	Def	PV	Dano
Base	0	0	7	6	1d3
Normal	+1	+1	8	9	1d3+1
Bom	+2	+2	9	12	1d6
Ótimo	+3	+3	10	15	1d6+1
Incrível	+4	+4	11	18	1d6+2
Superior	+5	+5	12	21	2d6
Heróico	+6	+6	12	24	2d6+2

Julian quer construir um servo mecânico para ajudá-lo em seu laboratório. Ele decide que o construto terá INT +3 e 12 PVs.

O tempo total de construção deste automato será de 1d6 (base) + 3d6 (INT 3) + 2d6 (PV 12) dias, ou seja, 6d6 dias. O custo total será de 50gp (base) +150gp (INT 3) + 100gp (12 PVs), totalizando 300gp. Uma vez construído, Julian poderá trabalhar no construto de sucata para "melhorá-lo", ampliando uma característica por vez, ou uma Graduação por vez, ao custo de +50gp e 2d6 dias de trabalho (dentro dos limites de sua Graduação na Habilidade).

Anton, um robô-serviçal, com FR 1, CON 1, AGI 0, DEX 0, INT 2, WILL 0, PER 2 e CAR 1, Ataque +1, Def. 8, 9 PVs e dano 1d3 demoraria um total de 11d6 dias para ser feito e 550gp de materiais, necessitando de um engenhoqueiro de Graduação ***Bom****.*

Golias, uma Máquina de Combate com FR 4, CON 4, AGI 1, DEX 1, WILL 0, PER 2 e CAR 0, Ataque +4, Def. 9, 18PVs e dano base 2d6+2 (+bônus de FR) demoraria um total de 27d6 dias e custaria 1.350gp em materiais, necessitando de um engenhoqueiro de Graduação ***Incrível****.*

Os Atributos do automato devem ser construídos separadamente, de acordo com a Graduação que o engenhoqueiro desejar. Todos os outros Atributos Base do construto serão **Fracos** (0). De acordo com a INT do construto, ele pode executar diversos tipos diferentes de tarefa, desde apenas comandos simples como "atacar" ou "defender" até missões mais complicadas.

Os construtos feitos desta maneira sempre têm a aparência meio "sucata" e não possuem consciência, espírito ou mente, sendo imunes a qualquer tipo de dominação mental mágica ou psiônica (imunidade de construto). Por outro lado, são totalmente incapazes de tomar decisões por si mesmos. Trate cada construto como um NPC para fins de campanha.

O engenhoqueiro também é capaz de consertar construtos. Para isto, ele pode fazer um Teste a cada 6 horas vs. dif. 9 usando a Graduação como bônus (+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo** e assim por diante). Se passar, ele poderá consertar 1d3 Pontos de Vida no construto mas, dependendo da quantidade de PVs restaurados através de engenhocas, o construto passará a ter uma aparência de "sucata".

Enxergar Espíritos

Custo Básico: 2

Referência: *Enxergar Espíritos [distância]*

O Personagem é capaz de enxergar espíritos, fantasmas e outras assombrações com descritivo *Incorpóreo* que normalmente estão no reino espiritual, até a distância indicada pela Graduação [18m (12 casas) para **Normal**, 27m (18 casas) para **Bom**, 36m (24 casas) para **Ótimo**, 45m (30 casas) para **Incrível** e assim por diante].

Enxergar Invisível

Custo Básico: 3

Referência: *Enxergar Invisível [distância]*

O Personagem é capaz de enxergar criaturas, objetos, efeitos e magias que estejam *Invisíveis*, até a distância indicada pela Graduação [18m (12 casas) para **Normal**, 27m (18 casas) para **Bom**, 36m (24 casas) para **Ótimo**, 45m (30 casas) para **Incrível** e assim por diante].

Enxergar no Escuro

Custo Básico: 2

Referência: *Enxergar no Escuro [distância]*

O Personagem é capaz de enxergar na escuridão como se fosse na penumbra. Cores são um pouco prejudicadas, mas a visão é perfeita até a distância indicada pela Graduação [18m (12 casas) para **Normal**, 27m (18 casas) para **Bom**, 36m (24 casas) para **Ótimo**, 45m (30 casas) para **Incrível** e assim por diante].

Escalada Sobrenatural

Custo Básico: 1

Referência: *Escalada Sobrenatural [bônus]*

O Personagem consegue escalar paredes e árvores com muita facilidade. Some o bônus de *Escalada Sobrenatural* com o bônus de Perícia *Escalar* para Testes [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo** e assim por diante].

Escolhido pelo Divino

Custo Básico: 2

Referência: *Escolhido pelo Divino*

Obs: a Habilidade *Escolhido pelo Divino* pode ser comprada apenas durante a Criação de Personagem.

Quase todos os sumos sacerdotes das principais religiões possuem esta Habilidade. São Personagens que já nasceram com uma missão divina.

Se o Personagem possui poderes concedidos por algum deus, ele pode usar este poder como se possuísse uma Graduação a mais neste Poder Concedido até chegar à +7 algum dia. Neste caso, o Mestre deve elaborar o Poder Concedido em Graduação **Lendária** com base na evolução dos poderes concedidos.

Especialista em Arremesso de Pedras

Custo Básico: 1

Referência: *Especialista em Arremesso de Pedras*

Arremessar pedras é uma arte. Com esta Habilidade, o Personagem consegue, em uma rodada de procura, encontrar no chão pedras bem balanceadas para arremessar (desde, é claro, existam pedras disponíveis na região onde ele estiver).

Ao invés dos 1d2 pontos normais que a pedra causaria, ele consegue causar dano de acordo com a Graduação [1d3 para **Normal**, 1d3+1 para **Bom**, 2d3 para **Ótimo**, 2d3+1 para **Incrível**, 3d3 para **Superior** e 4d3 para **Heróico**]. Considere este dano como sendo natural da pedra. O Personagem ainda utiliza sua DEX para acertar e calcula o alcance como 3+2xFR.

Especialista em Línguas

Custo Básico: 1

Referência: *Especialista em Línguas*

Obs: a Habilidade *Especialista em Línguas* pode ser comprada apenas durante a Criação de Personagem.

Para cada Perícia *Idioma* que o Personagem comprar, ele pode escolher duas línguas diferentes (à sua escolha) ao invés de uma.

Esquiva Sobrenatural

Custo Básico: 2

Referência: *Esquiva Sobrenatural [bônus]*

O Herói pode, uma vez por dia para cada Graduação dessa Habilidade [1 vez para **Normal**, 2 para **Bom**, 3 para **Ótimo** e assim por diante], ignorar a penalidade por *Ataque pelas Costas* ou por *Ataque Surpresa*. Também tem o direito a um Teste de AGI para escapar de Magias e Rituais que normalmente seriam consideradas ataque surpresa.

Exorcismo

Custo Básico: 2

Referência: *Exorcismo [dano]*

Até 1d6 demônios que estejam a até 9m (6 casas) de distância do Personagem são afetadas por este poder. O Herói faz individualmente um Teste de *Conhecimentos-Religião* contra a Defesa de cada um dos demônios que tentar *Exorcizar*. Caso seja um sucesso, a criatura recebe 1d3 pontos de dano para cada Graduação desta Habilidade [1d3 para **Normal**, 2d3 para **Bom**, 3d3 para **Ótimo** e assim por diante] sem direito a Teste de Resistência. O Herói pode tentar *Exorcizar* apenas uma vez por grupo de demônios.

Familiar

Custo Básico: 2

Referência: *Familiar [Graduação]*

Familiares são companheiros do Personagem, animais ou criaturas que o acompanham em suas aventuras. Familiares não são animais comuns, podendo possuir Habilidades únicas e interessantes, que os tornam praticamente "parte do grupo" de aventureiros ao invés de simples mascotes. Praticamente qualquer animal ou criatura do capítulo de Monstros poderia ser um familiar, dependendo da Graduação da Habilidade.

O tipo exato de Familiar é definido no capítulo de Familiares, comprado a partir dos pontos na Graduação:

Normal - Familiares de 3 pontos.
Bom - Familiares de 5 pontos.
Ótimo - Familiares de 7 pontos.
Incrível - Familiares de 9 pontos.
Superior - Familiares de 11 pontos.
Heróico - Familiares de 13 pontos.

Faz-Tudo

Custo Básico: 4

Referência: *Faz-Tudo [Graduação]*

O Personagem é um faz-tudo. Ele sabe um pouco de tudo nessa vida. Pode fazer qualquer tipo de Teste de Perícia de não-arma (mesmo as que não treinou ou não conhece) como se tivesse uma Graduação nela [a Graduação nas Perícias é de +1 para **Normal**, **Bom** e **Ótimo**, +2 para **Incrível** e **Superior**, +3 para **Heróico**].

Ferir Mortos-Vivos

Custo Básico: 2

Referência: *Ferir Mortos-Vivos [alvos][distância]*

Uma quantidade determinada de mortos-vivos por Graduação [2 para **Normal**, 4 para **Bom**, 8 para **Ótimo**, 16 para **Incrível** e assim por diante] que estejam a até uma determinada distância do Personagem [9m (6 casas) para **Normal**, 12m (9 casas) para **Bom**, 18m (12 casas) para **Ótimo**, 24m (16 casas) para **Incrível**, 30m (20 casas) para **Superior** e 36m (24 casas) para **Heróico**] são afetados por esta Habilidade. O Herói faz individualmente um Teste de *Conhecimentos-Religião* contra a Defesa de cada um dos mortos-vivos que tentar *Ferir*. Caso seja um sucesso, as criaturas afetadas recebem 1d3 pontos de dano para cada Graduação desta Habilidade (1d3 para **Normal**, 2d3 para **Bom**, 3d3 para **Ótimo** e assim por diante).

Ferramentas Mágicas

Custo Básico: 2

Referência: *Ferramentas Mágicas [Graduação]*

O Bruxo dispõe das quatro ferramentas mágicas principais de seu ofício, que podem ser usadas para aumentar os efeitos de seus Rituais e Magias Arkanas, a saber:

- o **Bastão** (fogo), quando usado em um Ritual, aumenta em +1 o dano causado por qualquer Ritual ou Magia que envolva fogo,
- o **Cálice** ou **Caldeirão** (água) aumenta em +1 (dano, dificuldade, potência de venenos, poções de cura...) qualquer efeito de Ritual ou Magia relacionado com o elemento água,
- o **Athame** (ar), adaga Ritualística que não pode ser usada em combates ou **Incensário**, aumenta em +1 qualquer Ritual ou Magia que envolva o elemento Ar.
- a **Moeda** ou **Pentáculo** (terra) aumenta em +1 os efeitos de qualquer Ritual ou Magia envolvendo o elemento Terra.

O Herói começa com as 4 ferramentas em Graduação Normal, e deve aumentar a Graduação de cada uma delas separadamente. O bônus é definido pela Graduação de cada ferramente [+1 para **Normal**, **Bom** e **Ótimo**, +2 para **Incrível** e **Superior**, +3 para **Heróico**].

Ferrão

Custo Básico: 1

Referência: *Ferrão [Graduação] [dano]*

Pré-requisito: *Cauda*

O Personagem possui algum tipo de *Ferrão* (o formato não importa, podendo ser uma cauda de escorpião, pinças, arpões) e pode atacar com ele. O ataque é feito como uma Perícia de ataque *Ferrão*, com o bônus da Graduação [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo**, +4 para **Incrível** e assim por diante] e causando dano pela segunda Graduação [1d3 para **Normal**, 1d3+1 para **Bom**, 1d6 para **Ótimo**, 1d6+1 para **Incrível**, 1d6+2 para **Superior** e 2d6 para **Heróico**].

Flecha Incendiária

Custo Básico: 1

Referência: *Flecha Incendiária [Dano]*

O Herói conhece uma técnica para incendiar a ponta da flecha logo antes dela ser disparada. Pode ser através de magia, concentração, truques com explosivos ou outro (definido pelo Background). A flecha causa um dano extra por fogo e pode começar pequenos incêndios. A flecha precisa de uma rodada inteira para inflamar (ou seja, não importa a Iniciativa do Personagem, a flecha incendiária será a última ação da rodada). O dano extra é definido pela Graduação [+1 para **Normal**, +1d3 para **Bom**, +1d3+1 para **Ótimo**, +2d3 para **Incrível**, +2d3+1 para **Superior** e +3d3 para **Heróico**].

Flechada Certeira

Custo Básico: 1

Referência: *Flechada Certeira [dano]*

O Personagem especializou-se em mirar pontos vitais dos inimigos com seu arco-e-flecha. Na sua mão, as flechas cau-

sam um ponto de dano a mais por Graduação [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo**, +4 para **Incrível** e assim por diante]. Este bônus de dano é considerado parte do dano natural da flecha.

Forma Racial

Custo Básico: 3
Referência: *Forma Racial [Graduação]*
Aviso: *esta é uma Habilidade de* ***meta-jogo.***

O Personagem é capaz de assumir forma humana (ou outra raça que desejar). Com Graduação **Normal**, ele consegue assumir uma "persona", que é uma versão "humana" dos traços mais característicos do Personagem (que irá possuir sempre a mesma aparência, todas as vezes que o Herói assumir a forma humana), pelo período de até uma hora por dia. A partir de **Bom**, o Personagem pode escolher uma raça extra para criar uma *Persona* naquela raça [2 raças para **Bom**, 3 para **Ótimo**, e assim por diante]. Uma vez escolhidas as raças, o jogador não poderá mudá-las depois, mas pode comprar Graduações nesta Habilidade para desenvolver outras *Personas.*

Força

Custo Básico: 4
Referência: *Força [Sentir] [Controlar] [Alterar]*
Aviso: *esta é uma Habilidade de* ***meta-jogo.***

O Personagem é capaz de sentir e manipular a "força", que é uma energia psíquica que impregna todos os Planos do Multiverso. Quando escolhe esta Habilidade, o Personagem começa com a Graduação **Normal** nas três divisões da Força, podendo aumentá-las posteriormente com Pontos de Experiência.

Um Personagem que saiba como manipular a Força possui os seguintes poderes:

Precognição: o mestre pode fazer o Personagem ter visões ou sensações premonitórias em sonhos ou devaneios. Use este poder para criar ganchos de aventuras na Campanha.

Sentir Emoções: o Personagem é capaz de sentir as emoções do alvo escolhido, dentro de um alcande de 9m (6 casas).A vítima pode fazer um Teste de WILL contra Dif. igual a 8+Graduação em [Sentir] se quiser resistir

Sentir a Força: o Personagem é capaz de detectar Distúrbios na Força. Com um Teste de [Sentir] contra Dif. 11-Graduação do efeito utilizado, ele pode saber exatamente onde e como está ocorrendo este distúrbio.

Ampliar Atributo: Durante uma Cena, o Personagem é capaz de aumentar qualquer Atributo Físico para a mesma Graduação que possui em [Controlar].

Cura Acelerada: meditando durante meia hora, o Herói é capaz tantos PVs quanto sua Graduação em [Controlar].

Telecinese: através da concentração, o Personagem pode usar telecinese até o alcance de 6m por Graduação [Alterar] e com FR idêntica à Graduação em [Alterar].

Saltos: o herói consegue saltar 1,5m (1 casa) a mais do que o normal para cada Graduação em [Alterar].

Truque Mental Jedi: o Personagem tenta implantar uma sugestão mental em uma vítima. A vítima faz um Teste de WILL contra dif. igual a 8+Graduação em [Alterar].

Força (Lado Negro)

Custo Básico: 5
Referência: *Força [Graduação]*
Obs: *Apenas Personagens Maléficos.*
Aviso: *esta é uma Habilidade de* ***meta-jogo.***

O lado Negro é idêntico aos Poderes da Força, com os seguintes Poderes extras:

Raios Elétricos: podem ser disparados das mãos do Personagem até uma distância de 9m (6 casas), causando dano proporcional à Graduação [1d3 para **Normal**, 1d3+1 para **Bom**, 2d3 para **Ótimo**, 2d3+1 para **Incrível**, 3d3 para **Superior** e 4d3 para **Heróico**] por rodada. A vítima pode fazer um Teste de WILL contra Dif. 10 para reduzir o dano à metade (arredondado para cima).

Fúria Bárbara

Custo Básico: 2
Referência: *Fúria Bárbara [quantidade]*

O Herói pode acionar esta Habilidade uma vez por dia para cada Graduação [1 vez para **Normal**, 2 para **Bom**, 3 para **Ótimo** e assim por diante]. Durante um combate, ele recebe +1 em todas as jogadas de ataque e +4 PVs, mas não pode parar de combater até vencer seus inimigos ou ser derrotado, nem utilizar-se de nenhuma Perícia, Magia, Rituais, Poderes Psis, equipamento ou item mágico que exija concentração.

Garras

Custo Básico: 2
Referência: *Garras [Graduação] [dano]*
Obs: a Habilidade *Garras* pode ser comprada apenas durante a Criação de Personagem.

O Personagem possui algum tipo de garra (o formato não importa, podendo ser unhas compridas, garras felinas, garras de caranguejos, cascos afiados, lâminas, etc) e pode atacar com elas. O ataque é feito como se fosse uma Perícia *Garras*, com o bônus da Graduação [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo**, +4 para **Incrível** e assim por diante] e causando dano pela segunda Graduação [1d3 para **Normal**, 1d3+1 para **Bom**, 1d6 para **Ótimo**, 1d6+1 para **Incrível**, 1d6+2 para **Superior** e 2d6 para **Heróico**] mais bônus de FR.

Gen

Custo Básico: 4
Referência: *Gen*
Aviso: *esta é uma Habilidade de* ***meta-jogo.***

Esta Habilidade não possui Graduações, mas pode ser comprada múltiplas vezes.

Gens são pequenos gênios de Arcádia, que vivem nos reinos mais afastados das 1.001 Noites e são considerados uma espécie de "gênio em treinamento" que se aliam aos Heróis para praticar suas Magias e Rituais. Existem seis tipos diferentes de Gen, cada um com características de um elemento. Para cada vez que o Personagem comprar esta Habilidade, sorteie 1d6 e consulte a tabela abaixo para saber que tipo de Gen está trabalhando com o Shair.

[1] ***Gen-Dao*** são os gens do elemento Terra. Possuem a tonalidade da pele em um marrom ocre e cabelos e olhos castanhos. Normalmente são práticos e diretos.

[2] ***Gen-Djinn*** são os gens do elemento Ar. Se parecem muito com pequenos Elfos, de pele levemente azulada. Quase nunca tocam o chão, permanecendo flutuando o tempo todo. São os mais distraídos de todos os gênios.

[3] ***Gen-Marid*** são os gens do elemento Água. São muito emocionais, exagerados e gostam de elogios e presentes. Possuem a pele, cabelos e olhos esverdeados.

[4] ***Gen-Efreeti*** são os gens do elemento Fogo. Muito desconfiados e agitados, são bastante impetuosos também. Sua pele, cabelos e olhos tendem para tons avermelhados.

[5] ***Gen-Asura*** são os gens do elemento Luz. Calmos e tranquilos, estão sempre pensativos e inspirados. Não são de conversar muito. Sua pele, cabelos e olhos são brancos ou cinzentos.

[6] ***Gen-Div*** são os gens do elemento Trevas. Soturnos e silenciosos, são muito sérios e compenetrados no que fazem. São escuros, quase puxando para o negro.

Eventualmente, um Shair pode trabalhar com mais de um Gen da mesma raça ou até mesmo Gens de raças opostas. Eles trabalharão juntos sem problemas.

Todos os Gens vestem-se de maneira árabe, com turbantes e roupas no estilo das 1.001 noites. São de tamanho ***Diminuto*** com cerca de 20 a 30cm de altura. Possuem a mesma quantidade de PVs de seu Mestre, 8 pontos para distribuir nos Atributos, resistência à magias e psiônicos +6, defesa 10, atacam com magias de seu próprio elemento, que causam 2d6 pontos de dano a até 3m de distância (atacam com bônus de +3 e a vítima pode fazer um Teste de WILL vs. dif. 10 para reduzir o dano à metade).

Gens são imortais, como os Gênios. As formas que aparecem no Plano material são apenas Simulacros de seus verdadeiros Eus. Se forem destruídos, eles reaparecem no seu Plano Elemental e precisam de sete dias para reaparecer no Plano onde o Shair está.

Cada Gen possui também o poder de buscar Rituais no Plano das Magias, ou mesmo roubando-as de outros Magos. O Shair pode pedir ao Gen que consiga para ele qualquer Ritual que já tenha visto pessoalmente (a exceção são rituais relacionados com o Elemento Natural do Gen, que todos os Gens sabem buscar, e Rituais do elemento oposto, que sempre serão uma falha). O Gen desaparece e sai pelo plano astral procurando por um Ritual semelhante, demorando 1d6 rodadas para cada círculo do Ritual que o Shair deseja (sendo que as Graduações desejadas dentro do Ritual contam para este tempo - por exemplo, um *Míssel Mágico* em **Ótimo** conta como 3d6 rodadas) para procurar o Ritual.

Ao final deste período, o Personagem faz um Teste de CAR vs. 6+Círculo real do Ritual (sem contar Graduações - por exemplo, o *Míssel Mágico* terá dif. 7). Se passar no Teste, o Gen trouxe para o Shair o Ritual corretamente e o Shair pode lançá-la imediatamente ou guardá-la na memória por até INT+3 horas. O Shair pode guardar de memória até INT+1 Rituais diferentes a cada vez.

O Mestre pode considerar o Gen como um NPC, cujas ações e reações dependem da maneira como for tratado pelo Shair. Maus-tratos podem fazer com que o Gen abandone seu Shair para nunca mais retornar. Gens recebem também o equivalente a 20% do total de XPs recebidos pelo seu amo, podendo usar este XP para melhorar suas capacidades também (conforme o capítulo de Experiência).

Golpe Sangrento

Custo Básico: 2

Referência: *Golpe Sangrento [Graduação]*

A técnica de luta de seu Personagem é mortal. Os golpes são dados de uma maneira que as feridas são difíceis de fechar, podendo fazer com que o inimigo sangre até a morte. Um Ataque perfurante ou cortante com "12" natural faz com que a vítima sangre 1 ponto de dano por rodada até conseguir tratar o ferimento (ou seja: alguém passar em um Teste de *Cura*). Se fizer isso, fechará TODOS os ferimentos abertos desta maneira. O valor necessário para o *Golpe Sangrento* varia de acordo com a Graduação ["12" para **Normal**, **Bom** e **Ótimo**, "11" ou mais para **Incrível** e **Superior**, "10" ou mais para **Heróico**.

Grande Conjurador

Custo Básico: 2

Referência: *Grande Conjurador [Graduação] [círculo]*

Alguns Magos e Ritualistas possuem seus planetas alinhados em determinados signos, que os tornam conjuradores de maior sucesso que seus colegas místicos.

Sempre que o Personagem fizer qualquer Ritual de conjuração (um Ritual que traga ou crie criaturas), ele convoca mais criaturas que o normal [+1d3 criaturas para **Normal**, **Bom** e **Ótimo**, +2d3 criaturas para **Incrível** e **Superior**, +3d3 criaturas para **Heróico**]. A segunda Graduação indica o Círculo até o qual esta Habilidade Funciona [1° Círculo para **Normal** e **Bom**, 2° Círculo para **Ótimo** e **Incrível**, 3° Círculo para **Superior** e 4° Círculo para **Heróico**].

Grimório Tatuado

Custo Básico: 1

Referência: *Grimório Tatuado*

Ao invés de possuir um grimório pessoal para escrever seus Rituais, o Personagem tatua runas, símbolos mágicos ou desenhos em seu corpo simbolizando cada um deles. Para estudar os Rituais, ele entra em transe e imagina os símbolos se desdobrando no espaço astral à sua frente .Em termos de jogo, funciona exatamente da mesma maneira que um grimório.

O corpo de um Personagem possui 100 "espaços" para tatuagem, sendo que cada círculo ocupa 1 espaço (ou seja, um Ritual do 3° Círculo ocupa 3 espaços em seu corpo e assim por diante). Este "espaço" é teórico, e é constante não importando o "volume" do Personagem. Herois maiores fazem tatuagens maiores para fins ritualísticos (mesmo se forem centauros ou meio-gigantes). Tatuagens só podem ser removidas com o auxílio de Rituais (como *Apagar*, por exemplo). Esta Habilidade não possui Graduações.

Para fins de exemplos (não precisa ser levado ao pé da letra, mas apenas como um guia), o jogador pode considerar os seguintes "espaços": Cabeça 10%, Tronco 10%, Abdômen 5%, Costas 15%, Braço 10% cada, Perna 20% cada.

As tatuagens podem ser feitas por um tatuador comum, e só possuem o simbolismo para o mago que as criou. para todas as outras pessoas, será apenas uma tatuagem comun (e bizarra). efeitos como *Detectar Magia* conseguem localizar as tatuagens místicas em um Personagem.

Guarda-Costas

Custo Básico: 1

Referência: *Guarda-Costas*

O Personagem sabe se posicionar corretamente para ficar entre o protegido (de tamanho médio ou menor) e um atacante de modo a absorver os ataques em si mesmo. Para isso, o *Guarda Costas* precisa estar a no máximo 1,5m (1 casa) de distância do protegido no momento do ataque e usar sua ação da rodada para absorver o dano do ataque em si mesmo. Note que o *Guarda Costas* recebe o ataque que seria dirigido para a vítima (usando a defesa do protegido, NÃO a sua!).

Guardião de um Artefato Importante

Custo Básico: 5

Referência: *Guardião de um Artefato Importante*

***Aviso:** esta é uma Habilidade de **meta-jogo**.*

O Personagem foi designado como guardião de um item de grande valor. Às vezes esta Habilidade pode ser menos vantajosa e mais daninha: objetos poderosos atraem a atenção de seres poderosos! Cabe ao Mestre escolher qual artefato o Personagem possui e as razões dele estar com este Personagem. Artefatos podem incluir Mjolnir, Caixa de Pandora, Pomo da Discórdia, Cinturão de Hipólita, o Santo Sudário, a Arca da Aliança, o Santo Graal, o Cavalo de Tróia, o Mapa do Inferno de Dante, a Tocha de Nero, o Um Anel, as Flechas embebidas em veneno da Hidra, Excalibur, a Pele da Leão da Nemedia, a Vassora de Hildred, o Quarto Prego da Cruz de Cristo, a Faca de Brutus, o Pilão de Baba Yaga, o Coração Esmeralda do Rei Yashir, a Tocha de Prometeus, entre muitos outros.

Habilidade com Cordas

Custo Básico: 1

Referência: *Habilidade com Cordas [Graduação]*

O Herói domina o uso de laços, cordas e nós de uma maneira quase sobrenatural. Esta Habilidade pode substituir seu bônus ao da Perícia *Armadilha* em qualquer armadilha envolvendo cordas. Pode fazer laços como Cowboy para laçar animais ou pessoas (faça o Teste de Graduação contra a. Defesa da vítima), usar cordas como instrumento de escalada (substitui o bônus da Perícia *Escalar*), para amarrar pessoas (a vítima precisa passar em um Teste de *Furtividade* contra Dif. 10+Graduação do Personagem para escapar) e outros [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo**, +4 para **Incrível** e assim por diante].

Homúnculo

Custo Básico: 2

Referência: *Homúnculo [Graduação]*

O Personagem possui um Homúnculo como *Familiar*. Homúnculos são criações de Alquimia envolvendo criaturas vivas transformadas. Se assemelham a pequenas criaturas humanóides, de tamanho *Miúdo*, com pele azulada ou esverdeada, dentes serrilhados e olhos vermelhos ou amarelados, com poucos cabelos e unhas grandes e amareladas. Um Homúnculo obedece a todas as ordens de seu dono, dentro de seus limites.

A descrição de um Homúnculo pode variar bastante, bem como sua personalidade, ficando a cargo do Mestre e do Jogador decidirem exatamente como será o NPC.

Quando comprar esta Habilidade, o Personagem escolhe como vai gastar os pontos de Atributo de um homúnculo, sendo que o valor máximo em um Atributo inicial é **Bom** [+2].

Um Homunculo possui Ataque graduado em **Bom** [+2], 10 PVs e Defesa 10. Os pontos de Personagem de um homúnculo devem ser gastos nas Habilidades *Ataques Múltiplos, Ataque Furtivo, Correr nas Paredes, Enxergar no Escuro, Enxergar Invisível, Garras, Golpe Sangrento, Guarda-Costas, Mordida, Movimento Rápido, Salto* (o máximo a ser gasto em qualquer Habilidade de um homunculo são 3 pontos de Personagem).

Normal - 5 pontos de Atributo, 5 Pontos de Personagem.
Bom - 6 pontos de Atributo, 6 Pontos de Personagem.
Ótimo - 7 pontos de Atributo, 7 Pontos de Personagem.
Incrível - 8 pontos de Atributo, 8 Pontos de Personagem.
Superior - 9 pontos de Atributo, 9 Pontos de Personagem.
Heróico - 10 pontos de Atributo, 10 Pontos de Personagem.

O Mestre pode considerar o Homúnculo como um NPC, cujas ações e reações dependem da maneira como for tratado pelo Herói. Homúnculos recebem também o equivalente a 20% do total de XPs recebidos pelo seu dono, podendo usar este XP para melhorar suas capacidades também (conforme o capítulo de Experiência).

O Personagem também pode possuir mais de um Homúnculo, bastando para isto pagar os custos correspondentes.

Ignorar Componente Material

Custo Básico: 2
Referência: *Ignorar Componente Material [Graduação]*

O Personagem desenvolveu seus rituais de modo a não precisar usar componentes materiais para conjurá-los. De acordo com a Graduação nesta Habilidade, o Personagem pode ignorar componentes materiais de rituais do círculo correspondente [1° círculo para **Normal**, 2° círculo para **Bom**, 3° círculo para **Ótimo** e assim por diante].

Ignorar Componente Somático

Custo Básico: 2
Referência: *Ignorar Componente Somático [Graduação]*

O Personagem desenvolveu seus rituais de modo a não precisar usar componentes somáticos (gestos) para conjurá-los. De acordo com a Graduação nesta Habilidade, o Herói pode ignorar componentes somáticos de rituais do círculo correspondente [1° círculo para **Normal**, 2° círculo para **Bom**, 3° círculo para **Ótimo** e assim por diante].

Ignorar Componente Verbal

Custo Básico: 2
Referência: *Ignorar Componente Verbal [Graduação]*

O Personagem desenvolveu seus rituais de modo a não precisar usar componentes verbais para conjurá-los. De acordo com a Graduação, ele pode ignorar componentes verbais de rituais do círculo correspondente [1° círculo para **Normal**, 2° círculo para **Bom**, 3° círculo para **Ótimo** e assim por diante].

Ilusionismo

Custo Básico: 4
Referência: *Ilusionismo [Graduação]*
Aviso: *esta é uma Habilidade de* **meta-jogo.**

O Personagem é um "mágico" capaz de realizar truques de mágica com uma maestria capaz de tornar seus efeitos praticamente sobrenaturais.

Desaparecimento de Objetos Pequenos: o Personagem é capaz de fazer desaparecer chaves, dinheiro, gemas e pequenos objetos de uma vítima (ela só perceberá o truque se passar em um Teste de PER contra Dif. 10+Graduação.

Desaparecimento: se tiver o auxílio de uma capa ou manto, pode desaparecer e aparecer em pequenas distâncias (sempre ao alcance da vista e sempre com um local onde ele possa "reaparecer") ou pode sumir com outras pessoas.

Truques de palco:: com alguma dificuldade, pode levitar, fazer armas desaparecerem de dentro das bainhas dos oponentes jogando um lenço sobre elas, pode serrar um Personagem ao meio, conjurar animais (o tamanho dos animais conjurados depende da Graduação: coelhos em **Normal** até elefantes em **Heróico**) e outros truques que devem ser graduados de acordo com a dificuldade exigida (quanto mais complexo o truque, maior a Graduação).

Truques de Espelho: transformar momentaneamente um objeto em outro, fazer um oponente atacar uma figura que não é a sua ou de um aliado seu, etc.

Maquiagem: como se tivesse a Perícia *Artes-Disfarces* com Graduação igual à Graduação em Ilusionismo.

Conjuração: assim como o mágico desaparece com objetos, ele pode conjurar flores, coelhos, leques, fitas, armas, anéis, chaves e outros artefatos. Objetos conjurados desta forma precisam ter sido "comprados" pelo Personagem (o Jogador deduz o preço do objeto do dinheiro que o Personagem possui; em termos de jogo, é como se ele tivesse comprado o objeto anteriormente). Apenas objetos ordinários e comuns podem ser conjurados em Graduação **Normal**. Para armas maiores (espadas, machados), é necessário Graduação **Bom** e para lanças, pelo menos Graduação **Incrível**.

As mágicas demoram 1d3 rodadas para serem realizadas, independente do efeito desejado. Nenhum efeito é permanente ou pode causar dano permanente (por exemplo, o mágico pode quebrar a espada mágica de um oponente mas, depois da batalha, ele descobrirá que a espada não estava realmente quebrada, mas foi apenas um truque de espelhos e assim por diante).

Qualquer tipo de mágica pode ser realizado se o Jogador conseguir narrar a cena como se fosse um truque de ilusionismo. A única restrição é que o "desfecho" precisa ser resolvido na mesma cena (o Personagem não pode simplesmente desaparecer... ele precisa reaparecer em algum lugar dentro do mesmo cenário, por exemplo, como se fosse um truque de ilusionismo).

Imunidade de Construto

Custo Básico: especial.
Referência: *Imunidade de Construto*
Obs: *somente para Construtos.*

Por não ter uma consciência ou cérebro orgânico, os construtos são imunes a rituais de qualquer tipo de Controle Mental, Doenças (naturais ou mágicas) e Venenos.

Imunidade de Mortos-Vivos

Custo Básico: Especial
Referência: *Imunidade de Mortos-Vivos*
Obs: *somente para Mortos-Vivos.*

Por não ter um corpo natural, os mortos-vivos são imunes a rituais de qualquer tipo de Controle Mental, Doenças (naturais ou mágicas) e Venenos.

Iniciativa Coordenada

Custo Básico: 1
Referência: *Iniciativa Coordenada*

Todos os Jogadores cujos Personagens aliados tiverem esta Habilidade podem trocar entre si os valores finais das Iniciativas a cada rodada, organizando os ataques e ações na ordem que escolherem.

Inimigo Predileto

Custo Básico: 1
Referência: *Inimigo Predileto [raça] [bônus]*

Escolha uma raça diferente de inimigo por Graduação de Habilidade (orcs, goblins, gnolls, zumbis, etc... cada descritivo do capítulo Monstros é considerada uma raça diferente). O Personagem recebe um bônus [+1 para **Normal**, **Bom** e **Ótimo**, +2 para **Incrível** e **Superior**, +3 para **Heróico**] em todas as jogadas de Ataque contra o tipo específico de inimigo.

Kiai

Custo Básico: 2
Referência: *Kiai [quantidade]*

O Herói pode, uma vez por dia para cada Graduação dessa Habilidade [1 vez para **Normal**, 2 para **Bom**, 3 para **Ótimo** e assim por diante], emitir um grito canalizador de *Ki*, tornando-o Heróicamente forte (FR **Heróica** [+6]) na próxima rodada. Usar um Kiai não é considerado uma ação.

Lâmina Psiônica

Custo Básico: 3
Referência: *Lâmina Psi [quantidade] [tipo] [distância]*

O Personagem possui alguns poderes psiônicos limitados que o permitem conjurar uma lâmina psiônica a partir da forma-pensamento astral. Estas lâminas são criadas através da concentração (demora uma rodada inteira para criar uma lâmina psiônica) e existem enquanto o Personagem pensar nelas, podendo ser usadas em combate mas, se o Personagem desmaiar ou parar de pensar nas lâminas, elas desaparecem em 1d2 rodadas. As lâminas mentais são translúcidas e emitem uma claridade muito fraca na escuridão. Elas se parecem com espadas curtas, mas podem ser moldadas no estilo que o Personagem desejar.

Quanto às Graduações:

Quantidade: De acordo com a Graduação, indica a quantidade de lâminas psiônicas que o Personagem consegue conjurar ao mesmo tempo [1 lâmina para **Normal** e **Bom,** 2 para **Ótimo**, 3 para **Incrível**, 4 para **Superior**, 5 para **Heróico**]. As lâminas são controladas mentalmente pelo Personagem, e lutam como se ele tivesse a Perícia "lâmina psiônica" em **Fraco** [0]. O Personagem deve comprar Graduações nas Perícias "Lâmina Psiônica" para cada arma que desejar controlar separadamente (ele usa estas Perícias tanto para lutar com elas como se fossem espadas curtas normais quanto para lutar com elas usando telecinésia, mas pode fazer um ataque por lâmina por rodada). Se desejar lutar usando o poder de sua mente ao invés de suas próprias mãos, as lâminas ficam flutuando ao redor do corpo do Herói.

Tipo de Lâmina: De acordo com a Graduação, indica o dano e o tamanho que as lâminas mentais possuem [1d3 para **Normal**, 1d3+1 para **Bom,** 1d6 para **Ótimo**, 1d6+1 para **Incrível**, 1d6+2 para **Superior**, 1d6+3 para **Heróico**]. Escolha o tipo exato de lâmina de acordo com o dano no capítulo Equipamentos.

Distância: Indica o alcance que o Personagem pode controlar a lâmina mentalmente, fazendo com que elas flutuem ao redor de seu corpo ou ataquem inimigos próximos [1,5m (1 casa) para **Normal**, **Bom** e **Ótimo**, 3m (2 casas) para **Incrível** e **Superior** e 4,5m (3 casas) para **Heróico**.

Lâmina Psiônica de Arremesso

Custo Básico: 3
Referência: *Lâmina Psi de Arremesso [quantidade] [tipo] [distância]*

O Personagem possui alguns poderes psiônicos que o permitem conjurar uma lâmina psiônica a partir da forma-pensamento astral para arremesso, como se fossem facas de arremessar (demora uma rodada para criar uma lâmina destas). As lâminas psiônicas são translúcidas e emitem uma claridade muito fraca na escuridão, deixando um rastro de luz quando são arremessadas.

Quanto às Graduações:

Quantidade: De acordo com a Graduação, indica a quantidade de lâminas psiônicas que o Personagem consegue manter ao mesmo tempo [1 lâmina para **Normal**, 2 para **Bom**, 3 para **Ótimo**, 4 para **Incrível** e assim por diante]. As lâminas são arremessadas mentalmente pelo Personagem usando sua PER como bônus de ataque. Cada lâmina demora uma rodada para ser conjurada, mas o Personagem pode segurar as lâminas mentalmente até sua Graduação.

Tipo de Lâmina: De acordo com a Graduação, indica o dano e o tamanho que as lâminas mentais possuem [1d3 para **Normal**, 1d3+1 para **Bom,** 1d6 para **Ótimo**, 1d6+1 para **Incrível**, 1d6+2 para **Superior**, 1d6+3 para **Heróico**]. Escolha o tipo exato de lâmina de acordo com o dano no capítulo Equipamentos.

Distância: Indica a distância que as lâminas conseguem atingir, de acordo com a Graduação [9m (6 casas) para **Normal**, 12m (8 casas) para **Bom**, 15m (10 casas) para **Ótimo**, 18m (12 casas) para **Incrível** e assim por diante].

Leitura das Mãos

Custo Básico: 2
Referência: *Leitura das Mãos*
Aviso: *esta é uma Habilidade de* ***meta-jogo.***

O Herói sabe realizar a leitura de mãos de um outro Personagem. Através da leitura das mãos, pode-se descobrir informações a respeito do passado e do futuro deste Personagem ou criatura, de acordo com as linhas da mão (obviamente, este poder não funciona em garras ou tentáculos ou outros membros que não sejam mãos). O

Herói faz um Teste de PER vs. dif. 9 e, se for um sucesso, o Mestre lhe conta alguma informação relevante que o Herói esteja buscando saber sobre a criatura em questão.

Levitação

Custo Básico: 3
Referência: *levitação*

O Personagem pode voar com a mesma velocidade que caminha/corre, pode ficar parado ou flutuando no ar a até um máximo de 3m (2 casas) de altura. Ele não é capaz de voar, mas se andar a partir de um local alto, poderá flutuar a alturas maiores que as normais. Ele também poderá usar o próprio ar como escada, para subir 3m (2 casas) a rodada. Esta Habilidade também simula um tipo especial de asas, como borboletas, beija-flores, fadas e sprites, capazes de parar no ar, voar para trás e outros tipos de manobras.

Esta Habilidade não possui Graduação.

Ligação com as Águas

Custo Básico: 2
Referência: *Ligação com as Águas*
***Aviso:** esta é uma Habilidade de* **meta-jogo.**

O Herói é capaz de conversar com os Devas (espíritos elementais) que são responsáveis por rios, lagos, cachoeiras e outros corpos de água. Ele pode perguntar sobre pessoas, objetos, criaturas ou barcos que estejam dentro das águas do Deva. Cada Deva conhece apenas o que ocorre em seu próprio corpo e a resposta para as perguntas depende do Carisma, educação e presentes que o Personagem der para o Deva.

Ligação com Pedras

Custo Básico: 2
Referência: *Ligação com Pedras [bônus de Teste]*

O Herói pode fazer um Teste de *Ligação com Pedras* sempre que achar que há alguma coisa errada com passagens subterrâneas, com bônus no Teste igual à Graduação [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo** e assim por diante].

As dificuldades são:

Detectar inclinações (dificuldade 8),
Detectar diferenças entre idades de construções (dificuldade 8),
Detectar passagens deslizantes (dificuldade 9),
Detectar armadilhas de pedra (dificuldade 10),
Determinar profundidade (dificuldade 10).

Ligação Divina

Custo Básico: 2
Referência: *Ligação Divina*

Esta Habilidade reflete um aventureiro que é querido por uma divindade. Mesmo se o Personagem não for um sacerdote ou clérigo, pode ter os poderes concedidos por um determinado deus na Graduação **Normal,** mas não poderá aumentar esta Graduação mais tarde. O Jogador pode comprar esta Habilidade múltiplas vezes, mas precisará explicar sua devoção a mais de um Deus em seu *Background*..

Localizar Oásis

Custo Básico: 2
Referência: *Localizar Oásis [Graduação]*
***Aviso:** esta é uma Habilidade de* **meta-jogo.**

Sempre que estiver em qualquer tipo de deserto, o Personagem é capaz de sentir a localização (direção e distância aproximada) do oásis mais próximo. Ele não é capaz de saber a localização de um oásis específico, apenas o que estiver mais próximo. Em **Normal**, ele consegue sentir o oásis mais próximo, em **Bom** ele localiza mentalmente os dois oásis mais próximos, em **Ótimo**, ele sente os três oásis mais próximos (contados a partir da própria posição do Personagem). A partir de **Incrível**, ele consegue ter uma noção de qual oásis está sendo localizado por esta Habilidade, podendo usar esta Habilidade para guiar-se com precisão nos caminhos do deserto.

Maestria

Custo Básico: 1
Referência: *Maestria*

Maestria reflete um talento natural em determinada Perícia.

Escolha uma Perícia de Não-Arma. Sempre que o Personagem precisar fazer um Teste naquela Perícia, o jogador rola 3 dados e escolhe os 2 maiores como a sua jogada natural de 2d6. Esta Habilidade não possui Graduações, mas o Personagem pode comprar *Maestria* em quantas Perícias desejar.

Magias Não-Letais

Custo Básico: 1
Referência: *Magias Não-Letais [círculo]*

O Personagem é capaz de manipular as magias e os rituais de modo a causar *dano não-letal* no alvo. Trate a Magia/Ritual da mesma maneira em todos os aspectos, com a única modificação que o dano passa a ser não-letal ao invés de normal. Esta Habilidade é muito treinada por caçadores de recompensas (para não matar seus alvos) e sacerdotes de deuses da paz, para manter os seus oponentes vivos.

Manobras de Defesa

Custo Básico: 2
Referência: *Manobras de Defesa [Graduação]*

O Herói aprendeu a utilizar suas armas de maneira defensiva com muita prática. Com esta Habilidade permite ao Personagem trocar o bônus de AGI pelo bônus de ataque na sua Defesa.

Ao invés de calcular sua Defesa como 7+(AGI+*Esquiva*)/2, o Herói calcula como sendo 7+(Bônus de Ataque+*Esquiva*)/2 com aquela arma naquela rodada. Quando está executando suas *Manobras de Defesa*, o Personagem não pode atacar naquela rodada.

Máscara da Aura

Custo Básico: 2
Referência: *Máscara da Aura [Graduação]*

O Personagem é capaz de ocultar seus sentimentos e pensamentos para efeitos de Magias, Poderes Psiônicos, Rituais, *Leitura de Auras* ou instrumentos de adivinhação ou pesquisa.

O Personagem pode escolher a cor da aura da maneira que desejar, para simular qualquer emoção/classe/raça que desejar. Em caso de Teste, quem estiver investigando o Personagem precisa passar em um Teste contra dif. igual a 9+Graduação [dif. 10 para **Normal**, dif. 11 para **Bom**, dif. 12 para **Ótimo** e assim por diante].

Mal Cheiro

Custo Básico: 2

Referência: *Mal Cheiro [dificuldade]*

Obs: a Habilidade *Mal Cheiro* pode ser comprada apenas durante a Criação de Personagem.

O Personagem é capaz de exalar, quando está assustado ou furioso, uma secreção de extremo mal cheiro que afeta todas as criaturas em um raio de 9m (6 casas). Todas as criaturas precisam passar em um Teste de WILL contra dif. 9 [dif. 9 para **Normal**, dif. 10 para **Bom**, dif. 11 para **Ótimo** e assim por diante] ou ficarão *Enjoadas*. Este efeito dura 10 rodadas. Após exalar o mal cheiro, o Personagem precisa de meia hora para recarregar suas glândulas.

Memória Fotográfica

Custo Básico: 2

Referência: *Memória Fotográfica.*

Obs: a Habilidade *Mente Fotográfica* pode ser comprada apenas durante a Criação de Personagem.

O Herói possui memória fotográfica: tudo que ele vê ou escuta fica gravado em sua memória e pode ser lembrado em um Teste de INT vs. dif. 8. Esta Habilidade não possui Graduação.

Mente Hostil

Custo Básico: 2

Referência: *Mente Hostil [Graduação] [dano].*

Obs: a Habilidade *Mente Hostil* pode ser comprada apenas durante a Criação de Personagem.

O Herói possui pensamentos tão caóticos que qualquer tentativa de leitura de mentes ou dominação mental pode resultar em uma bela dor de cabeça. Além do bônus para Testes de WILL contra este tipo de Dominação/Leitura Mental [+1 para **Normal**, **Bom** e **Ótimo**, +2 para **Incrível** e **Superior**, +3 para **Heróico**], se o Personagem passar no Teste, o atacante receberá dano mental do contra-ataque [1d3 para **Normal**, 1d3+1 para **Bom**, 1d6 para **Ótimo**, 1d6+1 para **Incrível**, 1d6+2 para **Superior** e 2d6 para **Heróico**] sem direito a Teste para reduzir.

Mente Resistente

Custo Básico: 2

Referência: *Mente Resistente [Graduação].*

Obs: a Habilidade *Mente Resistente* pode ser comprada apenas durante a Criação de Personagem.

O Herói é afetado com muito mais dificuldade por qualquer tipo de Poder Psiônico. Ele recebe um bônus no Teste de Resistência contra Psiônicos de acordo com a Graduação [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo**, +4 para **Incrível** e assim por diante], mesmo quando o poder não dá direito a Teste. Em casos de ataques diretos ou similares, pode descontar 1 ponto de dano por Graduação que tiver nesta Habilidade (como se fosse um IP Mental). Também não podem ser alvos de **nenhum** tipo de telepatia (seja de aliados ou oponentes), controle mental, dominação ou outros de origem psíquica, mas é afetado normalmente por poderes semelhantes de origem mística. Obviamente, este Personagem não pode ter nenhum tipo de Poder ou Disciplina Psiônica.

Mestre de Armas

Custo Básico: 4

Referência: *Mestre de Armas [Graduação].*

O Personagem conhece um pouco sobre cada arma existente. Pode lutar com qualquer tipo de arma e fazer qualquer tipo de Teste de Perícia de armas (mesmo as armas que não treinou ou não conhece) como se tivesse uma Graduação nela [a Graduação nas Perícias de Armas é de +1 para **Normal**, **Bom** e **Ótimo** em *Mestre de Armas*, +2 para **Incrível** e **Superior**, +3 para **Heróico**].

Mordida

Custo Básico: 1

Referência: *Mordida [Ataque] [Dano].*

Obs: a Habilidade *Mordida* pode ser comprada apenas durante a Criação de Personagem.

O Personagem possui dentes afiados de algum tipo (o formato não importa) e pode atacar com eles. O ataque é feito como uma Perícia *Mordida*, com o bônus da Graduação Ataque [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo**, +4 para **Incrível** e assim por diante] e causando Dano pela Graduação Dano [1d3 para **Normal**, 1d3+1 para **Bom**, 1d6 para **Ótimo**, 1d6+1 para **Incrível**, 1d6+2 para **Superior** e 2d6 para **Heróico**]. Mordidas não concedem um ataque extra!

Movimento Rápido

Custo Básico: 2

Referência: *Movimento Rápido [casas]*

Seu Personagem é mais rápido que o normal.

O Herói pode se movimentar 1,5m (1 casa) a mais por rodada, por Graduação nessa Habilidade [+1,5m (+1 casa) para **Normal**, +3m (+2 casas) para **Bom** e assim por diante], sem receber penalidade para ataques.

Múltiplos Braços

Custo Básico: 3

Referência: *Múltiplos Braços [Graduação]*

Aviso: *esta é uma Habilidade de* ***meta-jogo.***

Obs: a Habilidade *Múltiplos Braços* pode ser comprada apenas durante a Criação de Personagem.

Por alguma razão (Rituais, maldição hereditária, anomalia mística, bênção divina, encantamento de algum deus hindu, ou ter sido construído com encaixes para mais braços, se for um construto - de qualquer forma, precisa estar muito bem explicado no *Background* do Personagem), o Herói possui mais braços que o normal. Em **Bom**, o Personagem nasceu com 3 braços

(escolha a disposição deles como desejar); em **Ótimo**, ele possui 4 braços (escolha a disposição deles como desejar); em **Incrível**, o Personagem possui 5 braços; em **Superior**, ele possui 6 braços e em **Heróico**, o Personagem nasceu com até 8 braços.

Esta Habilidade não permite ao Personagem fazer múltiplos ataques ainda. Para isso, ele precisa comprar Perícias de combate separadamente (mas pode comprar múltiplas vezes, até o limite máximo de braços que o Personagem possuir).

Aumentar a Graduação desta Habilidade durante o jogo exige uma explicação muito detalhada em *Background*, além de aprovação do Mestre.

Música Antipsiônica

Custo Básico: 2

Referência: *Música Antipsiônica [Graduação]*

O Personagem pode fazer um Teste de *Música* vs. dif. 10 para atingir uma melodia cuja ressonância atrapalhe Poderes Psiônicos. Dentro da área da música (9m ou 6 casas de raio), qualquer Poder Psiônico sofre uma penalidade igual à Graduação do músico nesta Habilidade [-1 para **Normal**, -2 para **Bom**, -3 para **Ótimo**, -4 para **Incrível** e assim por diante].

Música da Amizade

Custo Básico: 2

Referência: *Música da Amizade [Graduação]*

O Herói pode fazer um Teste de *Música* vs. dif. 10 para melhorar o Carisma das pessoas que o escutam. Todas as reações das pessoas escutando a música (9m ou 6 casas de raio) são mais tranqüilas e os prepara melhor para negociações no dia seguinte. Todos os aliados que estiverem sob a influência da Música Inspiradora recebem um bônus em CAR nas próximas 24 horas [+1 para **Normal**, **Bom** e **Ótimo**, +2 para **Incrível** e **Superior**, +3 para **Heróico**].

Música das Serpentes

Custo Básico: 2

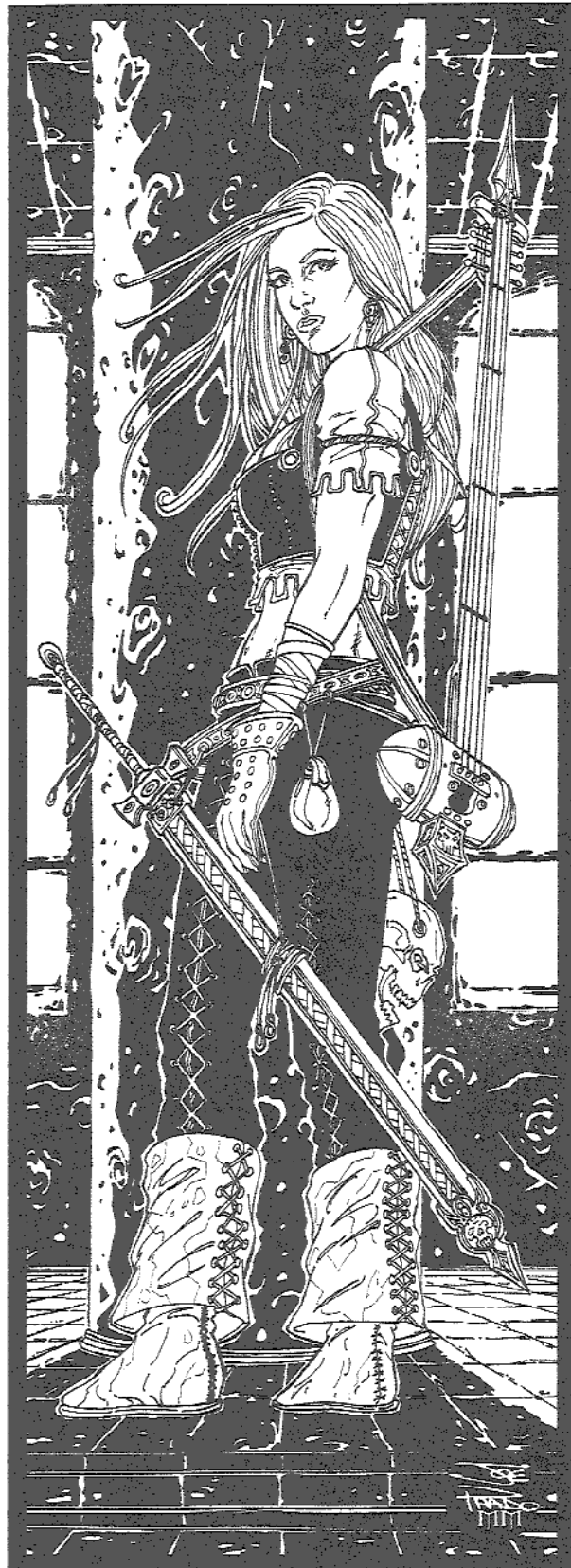
Referência: *Música das Serpentes [Graduação]*

O Personagem conhece a melodia certa para hipnotizar serpentes. Quando tocada a até 6 casas (9m) de uma serpente ou criatura com características de serpente (medusa, hidra, nagah, naga, homem-serpente, amphisbaenai, etc.), a *Música das Serpentes* imobiliza a criatura. Todas as serpentes precisam passar em um Teste de Resistência vs. 8+Graduação [dif. 9 para **Normal**, dif. 10 para **Bom**, dif. 11 para **Ótimo** e assim por diante] ou ficarão incapazes de agir naquela rodada. Elas precisam passar em um Teste por rodada enquanto a música estiver sendo tocada.

Música de Controle de Pragas

Custo Básico: 2

Referência: *Música de Controle de Pragas [Graduação]*

O Personagem conhece a melodia certa para hipnotizar ratos (incluindo ratos gigantes, homens-ratos e nezumis), insetos (incluindo insetos gigantes) e outras pestes. Quando tocada a até 6 casas (9m) de ratos ou insetos, a *Música de Controle das Pragas*

imobiliza as criaturas e as coloca sob o controle do tocador durante uma cena (ou 3d6+INT rodadas). Os ratos precisam passar em um Teste de Resistência contra 8+Graduação [dif. 9 para **Normal**, dif. 10 para **Bom**, dif. 11 para **Ótimo** e assim por diante] ou ficarão sob o poder do Personagem.

Música Inspiradora de Moral

Custo Básico: 1

Referência: *Música Inspiradora de Moral [Graduação]*

O Herói pode fazer um Teste de *Música* contra dif. 10 para melhorar a moral de suas tropas. Todos os aliados que estiverem sob a influência da *Música Inspiradora* (9m ou 6 casas) recebem um bônus em seus Testes de Resistência de acordo com a Graduação [+1 para **Normal**, **Bom** e **Ótimo**, +2 para **Incrível** e **Superior**, +3 para **Heróico**]. O bônus permanece enquanto o Personagem estiver tocando a música.

Música Inspiradora de Perícias

Custo Básico: 1

Referência: *Música Inspiradora de Perícias [Graduação]*

O Herói pode fazer um Teste de *Música* contra dif. 10 para melhorar a concentração de alguém. Um aliado que estiver sob a influência da *Música Inspiradora* (até 6 casas) recebe um bônus em um Teste de Perícia de acordo com a Graduação [+1 para **Normal**, **Bom** e **Ótimo**, +2 para **Incrível** e **Superior**, +3 para **Heróico**]. Para estar em efeito, o Personagem precisa tocar pelo menos 6 rodadas de música antes que o aliado comece a trabalhar no que esteja planejando fazer.

Música Perturbadora

Custo Básico: 2

Referência: *Música Perturbadora [Graduação]*

Não é exatamente uma música, mas sons agudos e desagradáveis criados especificamente para quebrar a concentração de quem as escuta.Funciona com todos os ouvintes, aliados ou oponentes.

O Herói precisa fazer um Teste de *Música* mais o bônus pela Graduação [+1 para **Normal**, **Bom** e **Ótimo**, +2 para **Incrível** e **Superior**, +3 para **Heróico**] contra dif. 10 para tocar uma música tão estridente e desagradável que acaba com a concentração de qualquer mago, psiônico ou sacerdote dentro de 6 casas (9m) de raio. Qualquer Personagem que queira lançar uma Magia ou Ritual (Divino, Arkano ou Psi) precisa primeiro passar em um Teste de WILL contra 7+*Música*+Graduação do Herói ou não conseguirá manter a concentração.

NPC: Anjo da Guarda

Custo Básico: 2

Referência: *Anjo da Guarda*

Aviso: *esta é uma Habilidade de* **meta-jogo**.

O Personagem possui um espírito guia que às vezes pode se comunicar com ele em sonhos. O espírito pode passar algum tipo de dica para o Personagem, quando o Mestre julgar apropriado. Quem é o espírito e porque ele ajuda o Personagem deve estar explicados no *Background*.

NPC: Guarda Costas

Custo Básico: 2

Referência: *Guarda Costas [Graduação]*

Obs: a Habilidade *NPC: Guarda Costas* pode ser comprada apenas durante a Criação de Personagem.

O Personagem possui um guarda-costas que o protege e auxilia em suas aventuras. Este guarda-costas será um NPC, controlado em conjunto pelo Mestre e pelo Jogador.

O Jogador terá a ficha dele e tomará a maioria das decisões de combate e o Mestre deverá coibir abusos. O histórico do guarda-costas e sua relação com o protegido devem ser bem definidos na história do Personagem, explicando os motivos que levaram o guarda-costas a trabalhar para o Personagem. A ficha do guarda-costas é definida pela Graduação desta Habilidade (ele deve ser construído como um NPC normal, usando as mesmas regras de construção de um Personagem)

Normal - 10 pontos de Atributo, 5 Pontos de Personagem.
Bom - 11 pontos de Atributo, 6 Pontos de Personagem.
Ótimo - 12 pontos de Atributo, 7 Pontos de Personagem.
Incrível - 13 pontos de Atributo, 8 Pontos de Personagem.
Superior - 14 pontos de Atributo, 9 Pontos de Personagem.
Heróico - 15 pontos de Atributo, 10 Pontos de Personagem.

NPC: Patrono

Custo Básico: 4

Referência: *NPC: Patrono*

Aviso: *esta é uma Habilidade de* **meta-jogo**.

Obs: a Habilidade *NPC: Patrono* pode ser comprada apenas durante a Criação de Personagem.

O grupo possui um patrocinador para suas aventuras.

O patrono paga por equipamentos, hospedagem, alimentação e um salário básico para o grupo em troca de missões. O tipo de negociação e pagamento deve ser definido pelo Mestre em conjunto com os Jogadores, mas pode ser uma ordem secreta, uma guilda, uma igreja, um templo, uma sociedade de magos, uma classe política, uma gangue, uma empresa, uma família de nobres, um colecionador milionário ou qualquer tipo de patrono que o Mestre achar interessante.

NPC: Tutor

Custo Básico: 3

Referência: *NPC: Tutor (Nome)*

Aviso: *esta é uma Habilidade de* **meta-jogo**.

Obs: a Habilidade *NPC: Tutor* pode ser comprada apenas durante a Criação de Personagem.

O Personagem possui um Tutor ou professor, muito mais experiente e poderoso que ele, que pode ocasionalmente auxiliá-lo em suas aventuras (normalmente sem participar delas, apenas como apoio de conhecimentos, equipamentos ou informações). O tutor pode ensinar novos rituais para o Personagem em troca dos rituais que o Personagem adquire durante a campanha, pode defendê-lo em um tribunal de magos, entre outras vantagens.

Mas, por outro lado, também pode requisitar o grupo ou aos Personagens favores ou missões para ele de vez em quando. É um excelente gancho para aventuras.

Ofuda

Custo Básico: 2

Referência: *Ofuda [Graduação]*

Ofudas são os amuletos orientais para selar locais ou afastar demônios. São placas de madeira finas e compridas pintadas com os nomes dos deuses do panteão dos Reinos de Jade, que podem ser afixadas em portas ou construções para barrar a entrada de espíritos e demônios no local protegido (ou prendê-los dentro de uma sala). Esta Habilidade permite ao Herói escrever ofudas. Os demônios e fantasmas (mortos-vivos *incorpóreos*) que quiserem romper a barreira de proteção fazem um Teste de Resistência contra dif. 8+Graduação [dif. 9 para **Normal**, dif. 10 para **Bom**, dif. 11 para **Ótimo** e assim por diante] e, se passarem, conseguirão romper o lacre e invadir o local protegido (neste caso, o ofuda se queima e é destruído). Caso contrário, os demônios não poderão ultrapassar o local sagrado ou afetar o ofuda de nenhuma maneira, permanentemente (ou até o ofuda ser removido).

Uma vez usado (colocado em uma porta e ditas as palavras mágicas) o ofuda não pode mais ser removido. Qualquer tentativa de mexer ou retirar o ofuda irá destruí-lo, quebrando os efeitos mágicos de proteção.

O Personagem com esta Habilidade pode inscrever um ofuda por dia (mas ele não fará mais nada o dia inteiro a não ser rezar e desenhar) e guardar consigo, se desejar. O ofuda possuirá a Graduação do Yamabushi que o inscreveu.

Oráculos

Custo Básico: 2

Referência: *Oráculos (Nome)*

***Aviso:** esta é uma Habilidade de **meta-jogo**.*

O Herói possui e sabe usar algum tipo de *Oráculo* (tarot, runas, cartomancia, búzios, astrologia, cartas ciganas, etc - Escolha UM). Uma vez ao dia, o Personagem pode, se desejar, passar uma hora fazendo uma leitura completa do *Oráculo* para ele ou para algum Personagem. Esta leitura terá de ser feita em um ambiente calmo e não pode ser interrompida.

No final desta leitura, o Jogador pode fazer uma pergunta para o Mestre e ter a resposta que interpretou nos *oráculos*. Aproveite este poder para gerar ganchos de aventuras ou para dar dicas nas aventuras para os jogadores.

Palma de Ferro

Custo Básico: 2

Referência: *Palma de Ferro [quntidade] [dano]*

Com o treinamento das técnicas de kung fu interno, o Personagem consegue manipular seu *Chi* e realizar incríveis proezas, consideradas sobre humanas pela maioria das pessoas.

A quantidade de vezes que o Personagem pode usar *Palma de Ferro* varia com a Graduação Quantidade [2 vezes em **Normal**, 3 vezes em **Bom**, 4 vezes em **Ótimo** e assim por diante], concentrar sua energia interna e atacar com as mãos nuas um oponente, causando um bônus de dano maior através deste ataque caso acerte o golpe. O bônus varia de acordo com a Graduação Dano [+2 para **Normal**, +4 para **Bom**, +6 para **Ótimo**, +8 para **Incrível** e assim por diante].

Pele Resistente

Custo Básico: 2

Referência: *Pele Resistente [bônus]*

A pele do Personagem é muito mais dura que o normal, como se fosse um couro resistente, que absorve danos físicos e mágicos sem causar penalidade em AGI e DEX. O IP varia com a Graduação [IP 1 para **Normal**, **Bom** e **Ótimo**, IP 2 para **Incrível** e **Superior**, IP 3 para **Heróico.**

Perícia Adicional

Custo Básico: 1

Referência: *Perícia Adicional [quantidade]*

O Herói pode escolher uma Perícia extra, com Graduação **Normal**, ou adicionar uma Graduação a uma Perícia existente. Você pode comprar esta Habilidade múltiplas vezes.

Pontos de Vida

Custo Básico: 1

Referência: *Pontos de Vida [quantidade]*

O Herói recebe 2 Pontos de Vida adicionais. Você pode comprar esta Habilidade múltiplas vezes. Esta Habilidade não possui Graduação.

Precavido

Custo Básico: 3

Referência: *Precavido [Graduação]*

***Aviso:** esta é uma Habilidade de **meta-jogo**.*

Em qualquer situação onde um item mundano e comum seria necessário e ele não está disponível, o Jogador pode anunciar que seu Personagem possui este item na mochila, mas esqueceu que ele estava lá. O valor do item deve ser deduzido do dinheiro do Personagem e não pode ultrapassar 25 moedas de ouro (a idéia aqui não é a de que ele "conjura" o objeto, mas sim a de que comprou este objeto da última vez que foram às compras mas esqueceu que estava com ele). No caso de flechas ou outras coisas arremessáveis, não mais do que 1d6 objetos podem ser encontrados.

Os objetos precisam obrigatoriamente ser de um tamanho compatível com as mochilas/bolsos/baús do Personagem, para justificar o fato dele os estar carregando até então (por exemplo, não pode ser uma escada de mão ou um balde de 50 litros!!!). O Mestre decidirá se o objeto é justo ou não.

O Personagem pode fazer uso desta Habilidade uma vez por Graduação por sessão de jogo [1 vez para **Normal**, 2 vezes para **Bom**, 3 vezes para **Ótimo** e assim por diante].

Precisão em Arremessos

Custo Básico: 3

Referência: *Precisão em Arremessos*

Algumas pessoas possuem um talento nato para arremessos de armas ou objetos. Sempre que o seu Personagem estiver arremessando algum objeto ou arma, o jogador rola 3 dados e escolhe os 2 maiores como a sua jogada natural de DEX. Esta Habilidade não possui Graduações.

Proficiência Arkana

Custo Básico: 4

Referência: *Proficiência Arkana [Graduação]*

Obs: a Habilidade *Proficiência Arkana* pode ser comprada apenas durante a Criação de Personagem e não pode ser Aumentada posteriormente.

Esta é a Habilidade básica de Personagens com Classe Mística. Seu Personagem pode aprender **Caminhos** e **Pontos de Magia** com pontos de experiência. O Herói começa a campanha de acordo com a Graduação nesta Habilidade.

Pontos de Magia são utilizados como combustível para ativar as magias e ***Pontos de Focus*** são divididos entre os Caminhos que o mago souber fazer (mínimo dois Caminhos diferentes e no máximo 3 Focus em cada Caminho para Personagens iniciantes).

O Personagem precisa escolher um destes dois caminhos para ser o principal e o outro não poderá ser o Caminho Oposto a ele (os Caminhos Opostos são: Luz-Trevas, Ar-Terra, Água-Fogo):

Normal: 2 Pontos de Magia e 3 Pontos de Focus.
Bom: 3 Pontos de Magia e 4 Pontos de Focus.
Ótimo: 4 Pontos de Magia e 5 Pontos de Focus.
Incrível: 5 Pontos de Magia e 6 Pontos de Focus.
Superior: 6 Pontos de Magia e 7 Pontos de Focus.
Heróico: 7 Pontos de Magia e 8 Pontos de Focus.

Proficiência em Armaduras

Custo Básico: 1

Referência: *Proficiência em armaduras [Graduação]*

O Personagem lutou sua vida toda com armaduras, aprendendo a usar sua técnica de combate favorecendo os movimentos permitidos e aproveitando as dobras da armadura. Com isso, ele consegue reduzir a penalidade em AGI e DEX por uso de armaduras [o cancelamento da penalidade é de +1 para **Normal, Bom** e **Ótimo**, +2 para **Incrível** e **Superior**, +3 para **Heróico**]. Esta proficiência apenas anula as penalidades, não podendo ser convertido em bônus mesmo que o valor seja maior que a penalidade da armadura que o Herói esteja usando.

Proficiência Psiônica

Custo Básico: 4

Referência: *Proficiência Psiônica [disciplinas][Graduação].*

Obs: a Habilidade *Proficiência Psiônica* pode ser comprada apenas durante a Criação de Personagem e não pode ser Aumentada posteriormente.

Esta é a Habilidade básica de Personagens com Classe Psiônica. Seu Personagem pode comprar **Poderes Psiônicos** com pontos de experiência. O Herói começa a campanha de acordo com a Graduação nesta Habilidade.

Disciplinas indica a quantidade diferente de Disciplinas que o Personagem conhece. Elas limitam os poderes que o Personagem pode comprar. Em [**Normal**], o Psiônico começa com acesso a 1 Disciplina, em [**Bom**] ele possui acesso a 2 Disciplinas, em [**Ótimo**] ele recebe acesso a 3 Disciplinas diferentes e assim por diante. Existem 6 Disciplinas que um Personagem Psiônico pode escolher são seis: *Metacriação, Psicocinese, Psicometabolismo, Psicoportação, Sensitividade ou Telepatia.*

Poderes Conhecidos indica a quantidade de Poderes Psiônicos DIFERENTES, escolhidos dentro das Disciplinas que o Personagem tem acesso.

Poderes Ativados indica a quantidade de Poderes do *Primeiro Círculo Psiônico* que o Personagem é capaz de ativar. Uma vez que o Personagem ativa um poder, ele precisa esperar uma hora por círculo do poder até que as energias psíquicas retornem e ele seja capaz de ativar outro Poder novamente. Quanto mais Poderes Ativados ele possuir, mais poderes diferentes (ou múltiplas vezes o mesmo poder) o Personagem será capaz de ativar ao MESMO tempo.

Normal: 2 poderes conhecidos e 1 poder ativado
Bom: 3 poderes conhecidos e 2 poderes ativados.
Ótimo: 4 poderes conhecidos e 2 poderes ativados.
Incrível: 5 poderes conhecidos e 3 poderes ativados.
Superior: 6 poderes conhecidos e 3 poderes ativados.
Heróico: 7 poderes conhecidos e 4 poderes ativados.

Zandor, o Psiônico, possui Proficiência Psiônica [Bom] [Ótimo]. Ele possui acesso a 2 Disciplinas diferentes (pela Graduação Bom) e escolheu Sensitividade e Metacriação. Pela segunda Graduação, ele possui 4 poderes conhecidos (que devem ser escolhidos dentro destas Disciplinas). Zandor escolheu Cancelar Pensamentos, Criar Objeto Astral, Ectoplasma Escorregadio e Precognição. Destes Poderes, ele pode ativar no máximo 2 Poderes ao mesmo tempo.

Proficiência Ritualística Arkana

Custo Básico: 4

Referência: *Proficiência Ritualística Arkana [Graduação]*

Obs: a Habilidade *Proficiência Ritualística* pode ser comprada apenas durante a Criação de Personagem e não pode ser Aumentada posteriormente.

Esta é a Habilidade básica de Personagens com Classe Mística. Seu Personagem pode comprar e fazer Rituais com Pontos de Experiência (XP). O Herói começa a campanha de acordo com a Graduação nesta Habilidade.

Rituais Conhecidos indica a quantidade de Rituais Arkanos DIFERENTES do *Primeiro Círculo* que o Personagem conhece e que estão anotados em seu Grimório pessoal. Ele pode escolher os rituais que possui do capítulo de *Rituais*.

Rituais por Dia indica a quantidade de rituais do *Primeiro Círculo* que o Personagem é capaz de memorizar ao mesmo tempo. Podem ser Rituais diferentes ou repetidos, tanto faz.

Normal: 2 Rituais conhecidos e 1 Ritual por dia.
Bom: 3 Rituais conhecidos e 2 Rituais por dia.
Ótimo: 4 Rituais conhecidos e 3 Rituais por dia.
Incrível: 5 Rituais conhecidos e 4 Ritual por dia.
Superior: 6 Rituais conhecidos e 5 Rituais por dia.
Heróico: 7 Rituais conhecidos e 6 Rituais por dia.

Proficiência Ritualística Divina

Idêntica à *Proficiência Ritualística Arkana*, com a diferença que o Sacerdote ou Clérigo não precisa escolher seus Rituais Conhecidos. Todos os dias, ele reza a seu Deus para pedir os Rituais que deseja, dentro dos Rituais marcados como **Divinos.**

Radar

Custo Básico: 2

Referência: *Radar[alcance]*.

Obs: a Habilidade *Radar* pode ser comprada apenas durante a Criação de Personagem.

O Personagem possui um método sônico para detectar movimento no ar, através da reflexão das ondas sonoras. O *Radar* detecta movimentos de acordo com a Graduação [até 30m (20 casas) para **Normal**, 45m (30 casas) para **Bom**, 60m (40 casas) para **Ótimo**, 75m (50 casas) para **Incrível** e assim por diante]. Radares podem ser bloqueados por Rituais de Silêncio ou atrapalhado por Ventanias muito fortes.

Rapidez na Iniciativa

Custo Básico: 2

Referência: *Rapidez na Iniciativa [bônus]*

O Personagem possui treinamento em agir rápido em situações de combate. Ele soma este bônus em suas jogadas de iniciativa [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo**, +4 para **Incrível** e assim por diante].

Resistência à Bebida

Custo Básico: 1

Referência: *Resistência à Bebida [Graduação]*

O Personagem possui grande resistência aos efeitos de bebidas alcoólicas. Na Graduação **Normal**, ele pode beber quantas garrafas de bebidas leves (cervejas) quiser sem se embriagar. Para bebidas mais fortes, ele faz o Teste de Embriaguês com um bônus de +1. Na Graduação **Boa**, ele já fica imune a bebidas mais fortes, e faz todos os Testes com +2. Na Graduação **Ótima**, ele se torna imune a embriaguês e faz Testes de venenos naturais com bônus de +1. Com **Incrível**, ele se torna imune a venenos naturais, com **Superior** se torna imune a venenos fabricados e com **Heróico**, imune a venenos mágicos.

Resistência à Doenças

Custo Básico: 1

Referência: *Resistência à Doenças.*

Obs: a Habilidade *Resistência à Doenças* pode ser comprada apenas durante a Criação de Personagem.

O Personagem nasceu com uma resistência fora do comum contra Doenças Naturais. Ele não é afetado por nenhum tipo de doença comum. Este poder não afeta doenças mágicas.

Resistência a Ilusões

Custo Básico: 3

Referência: *Resistência a Ilusões [Graduação]*

Algumas pessoas são naturalmente mais centradas e por causa disto, possuem uma tolerância maior à ilusões. Por outro lado, não são capazes de conjurar ilusões também.

O Personagem recebe um bônus igual à Graduação [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo** e assim por diante] em Testes de Resistência contra Ilusões.

Resistência ao Elemento Água

Custo Básico: 2

Referência: *Resistência ao Elemento Água [Graduação]*

O Personagem absorve dano de ataques causados pelo Elemento Água (natural ou mágico) de acordo com sua Graduação [IP 1 para **Normal**, IP 2 para **Bom**, IP 3 para **Ótimo**, IP 4 para **Incrível** e assim por diante]. Inclui Ataques causados por gelo e frio. Ele também recebe um bônus igual à Graduação em Testes de Afogamento.

Resistência ao Elemento Ar

Custo Básico: 2

Referência: *Resistência ao elemento Ar [Graduação]*

O Personagem absorve dano de ataques causados pelo elemento Ar (natural ou mágico) de acordo com sua Graduação [IP 1 para **Normal**, IP 2 para **Bom**, IP 3 para **Ótimo**, IP 4 para **Incrível** e assim por diante]. Inclui ataques causados por som e vento. Ele também recebe um bônus igual à Graduação em Testes de Sufocamento..

Resistência ao Elemento Fogo

Custo Básico: 2

Referência: *Resistência ao Elemento Fogo [Graduação]*

O Personagem absorve dano de ataques causados pelo elemento Fogo (natural ou mágico) de acordo com sua Graduação [IP 1 para **Normal**, IP 2 para **Bom**, IP 3 para **Ótimo**, IP 4 para **Incrível** e assim por diante].

Resistência ao Elemento Terra

Custo Básico: 2

Referência: *Resistência ao Elemento Terra [Graduação]*

O Personagem absorve dano de ataques causados pelo elemento Terra (natural ou mágico) de acordo com sua Graduação [IP 1 para **Normal**, IP 2 para **Bom**, IP 3 para **Ótimo**, IP 4 para **Incrível** e assim por diante]. A resistência à Terra protege de desmoronamentos, pedradas e poeira. Também fornece um bônus igual à Graduação para Testes contra petrificação. Este poder não afeta metais (espadas, lanças, flechas).

Respirar debaixo d´água

Custo Básico: 3

Referência: *Respirar debaixo d´água.*

Obs: a Habilidade *Respirar Debaixo D´Água* pode ser comprada apenas durante a Criação de Personagem.

O Personagem é capaz de respirar debaixo d´água. Esta Habilidade não possui Graduações.

Ricochete

Custo Básico: 2

Referência: *Ricochete [Graduação]*

O Herói sabe arremessar pedras ou armas com as mãos, com estilingues ou fundas, de uma maneira especial, fazendo com que

eles ricocheteiem no alvo escolhido, indo na direção de outro alvo em uma trajetória bem calculada de acordo com a Graduação [1 alvo extra para **Normal**, 2 para **Bom**, 3 para **Ótimo** e assim por diante]. Para isso, o Jogador faz um Teste de acerto para o primeiro alvo. Se acertar, a pedra ou arma ricocheteia em direção ao segundo alvo (o Jogador faz o ataque com uma penalidade de -1). Se acertar, faz um ataque com -2 para o terceiro alvo e assim por diante...

Flechas não podem ser usadas para ricochete; apenas pedras, escudos redondos, adagas, bastões pequenos, shurikens e outros.

Salto

Custo Básico: 1
Referência: *Salto [bônus]*

O Personagem é capaz de saltar grandes distâncias, de acordo com a Graduação. O bônus é somado ao Teste normal de *Salto* que o Personagem pode realizar [+2 para **Normal**, +4 para **Bom**, +6 para **Ótimo**, +8 para **Incrível** e assim por diante].

Salto Devastador

Custo Básico: 2
Referência: *Salto Devastador [quantidade]*

O Herói pode fazer um ataque especial uma vez a cada 5 rodadas, no qual ele dá um salto acrobático na mesma casa onde se encontra e, quando atinge o chão, libera uma quantidade enorme de Chi/Ki, causando 1 ponto de dano em todas as criaturas que estiverem dentro da área de efeito, aliadas ou inimigas [1,5m (1 casa) de Raio para **Normal**, 3m (2 casas) para **Bom** e assim por diante].

Sangue Azul

Custo Básico: 3
Referência: *Sangue Azul [Graduação]*.
Aviso: *esta é uma Habilidade de* ***meta-jogo.***
Obs: a Habilidade *Sangue Azul* pode ser comprada apenas durante a Criação de Personagem.

O Herói é um nobre. Ele nasceu em berço de ouro e, possui certas vantagens e obrigações de acordo com o título de sua família. Ele possui contatos na corte, dinheiro e posses, mas ao mesmo tempo está ligado por laços de vassalagem aos nobres de hierarquia superior na corte. A família do Personagem possui terras e um castelo/torre que pode servir como base de operações para o grupo de aventureiros. O Mestre deve determinar exatamente que tipo de castelo (ou castelos) a família do Personagem possui, se existe alguma vila nas proximidades e o território total pertencente ao Personagem. Nobreza pode ser usada para gerar ganchos de aventuras com intrigas na corte ou ameaças ao território e aos servos do nobre.

Um nobre possui sempre um brasão, que é reconhecido por qualquer Personagem que possua *Conhecimentos-Heráldica*. Quanto maior a Graduação, mais fácil é para o Brasão ser reconhecido: **Normal** - Barão (dif. 9), **Bom** - Visconde (dif. 8), **Ótimo** - Conde (dif. 7), **Incrível** - Marquês (dif. 6), **Superior** - Duque (dif. 5), **Heróico** - Príncipe (dif. 4). Um nobre, quando reconhecido, é tratado de maneira diferenciada nas cortes estrangeiras.

Esta Habilidade depende do Mestre construir todo o cenário de campanha, portanto é recomendada apenas para Mestres e Jogadores mais experientes.

Saque Rápido

Custo Básico: 2
Referência: *Saque Rápido [Graduação]*

O Herói pode sacar a arma e atirar em uma mesma rodada, como uma única ação. Personagens que possuem esta Habilidade podem somar o bônus de Graduação na Iniciativa quando estiverem usando armas de fogo [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo**, +4 para **Incrível** e assim por diante].

Sentir Armadilhas

Custo Básico: 2
Referência: *Sentir Armadilhas [bônus de Teste]*

O Herói possui um sexto sentido em relação a armadilhas e pode fazer um Teste de *Sentir Armadilhas* sempre que seu Personagem estiver próximo (a até 1,5m ou 1 casa de uma armadilha), como se estivesse procurando por elas ativamente, com bônus no Teste igual à Graduação [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo** e assim por diante].

Sonar

Custo Básico: 2
Referência: *Sonar [alcance]*.
Obs: a Habilidade *Sonar* pode ser comprada apenas durante a Criação de Personagem.

O Personagem detecta movimento embaixo d´água (esta Habilidade somente funciona embaixo da água). O *Sonar* detecta movimentos de acordo com a Graduação [até 30m (20 casas) para **Normal**, 45m (30 casas) para **Bom**, 60m (40 casas) para **Ótimo**, 75m (50 casas) para **Incrível** e assim por diante].

Sonhos Proféticos

Custo Básico: 2
Referência: *Sonhos Proféticos*
Aviso: *esta é uma Habilidade de* ***meta-jogo.***

Durante o sono, o Herói pode sonhar com eventos, receber mensagens divinas, sinais de augúrio ou outras indicações que podem servir como gancho para aventuras. O Mestre pode utilizar esta Habilidade para criar novas aventuras ou para dar dicas para o Jogador durante a Campanha. É recomendado para Jogadores iniciantes como uma maneira do Mestre auxiliá-los em aventuras mais difíceis. Esta Habilidade não possui Graduações.

Sono dos Justos

Custo Básico: 1
Referência: *Sono dos Justos*

O Personagem é capaz de dormir confortavelmente em quaisquer circunstâncias. Barulho, frio, calor, insetos, chão duro... nada atrapalha o sono do Herói.

Ele consegue acordar no dia seguinte totalmente descansado e pronto para recuperar PVs, Magias, Rituais e tudo o que um Personagem recupera normalmente durante uma noite de sono, como se tivesse dormido em uma confortável cama de hotel. Esta Habilidade não possui Graduações.

Sono Restaurador

Custo Básico: 1

Referência: *Sono Restaurador [Graduação]*

Ao invés de dormir as 8 horas necessárias para limpar sua mente e estudar novos rituais, o Herói pode entrar em transe e descansar menos horas por dia, de acordo com a Graduação [7 horas para **Normal**, 6 horas para **Bom**, 5 horas para **Ótimo** e assim por diante]. Ao final do período de transe, considere como se o Personagem tivesse dormido bem todas as 8 horas para efeitos de jogo.

Sorte Miraculosa

Custo Básico: 3

Referência: *Sorte Miraculosa [Graduação]*

***Aviso:** esta é uma Habilidade de **meta-jogo**.*

Obs: a Habilidade *Sorte Miraculosa* pode ser comprada apenas durante a Criação de Personagem.

O Herói possui uma sorte sem precedentes. Às vezes, algo que parecia dar muito errado acaba se mostrando uma bênção do destino. Uma vez por Graduação, por sessão de jogo, quando o jogador tirar um "2" natural, ele pode considerar a jogada como um "12" natural [1 vez para **Normal**, 2 vezes para **Bom**, 3 vezes para **Ótimo**, 4 vezes para **Incrível** e assim por diante].

Talento Arkano

Custo Básico: 1

Referência: *Talento Arkano[Graduação]*

***Aviso:** esta é uma Habilidade de **meta-jogo**.*

Obs: a Habilidade *Talento Arkano* pode ser comprada apenas durante a Criação de Personagem.

O Herói recebeu um poder mágico Ritualístico, que deve estar explicado em seu Background, que o torna capaz de realizar um Ritual Arkano específico como se fosse um Místico. Ele não sabe como funciona, nem possui poderes mágicos, nem é capaz de fazer nenhum outro Ritual. Escolha UM Ritual Arkano do Círculo correspondente à Graduação [1º círculo para **Normal**, 2º círculo para **Bom**, 3º círculo para **Ótimo** e assim por diante]. Seu Personagem consegue realizar este Ritual uma vez ao dia.

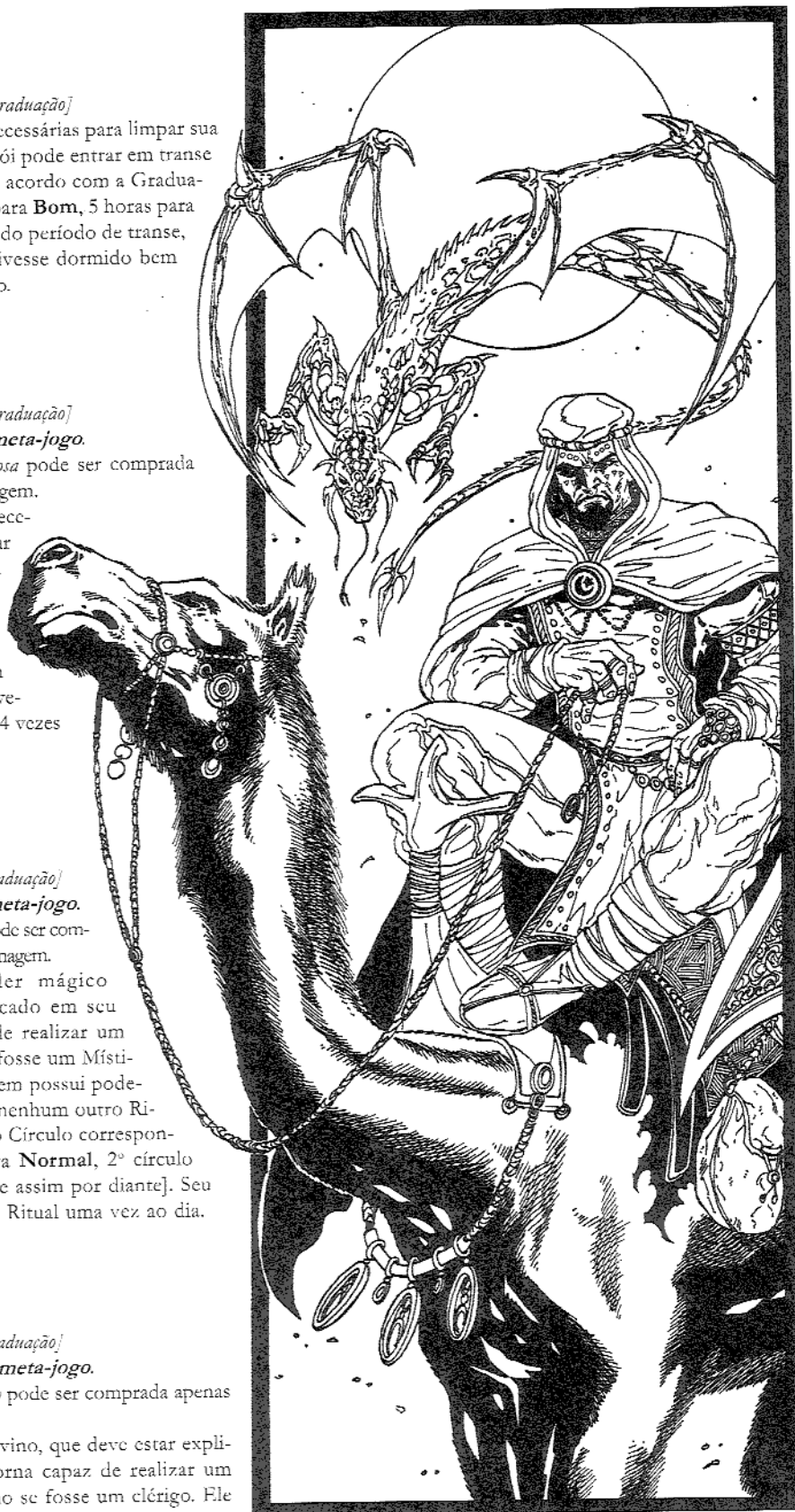
Talento Divino

Custo Básico: 1

Referência: *Talento Divino [Graduação]*

***Aviso:** esta é uma Habilidade de **meta-jogo**.*

Obs: a Habilidade *Talento Divino* pode ser comprada apenas durante a Criação de Personagem.

O Herói recebeu um poder Divino, que deve estar explicado em seu *Background*, que o torna capaz de realizar um Ritual Divino uma vez ao dia como se fosse um clérigo. Ele

não sabe como funciona, nem como realizar outros Rituais, apenas o que escolheu com esta Habilidade. Escolha UM Ritual Divino do Círculo correspondente à Graduação [1º Círculo para **Normal**, 2º Círculo para **Bom**, 3º Círculo para **Ótimo** e assim por diante].

Talento Psiônico

Custo Básico: 1
Referência: *Talento Psiônico [Graduação]*
Aviso: *esta é uma Habilidade de **meta-jogo**.*
Obs: a Habilidade *Talento Psiônico* pode ser comprada apenas durante a Criação de Personagem.

O Herói possui dons latentes psiônicos, que devem estar explicados em seu Background, que o torna capaz de realizar um poder psi. Ele não sabe como funciona, nem possui outros poderes psíquicos. Escolha UM poder psiônico do círculo correspondente à Graduação [1º círculo para **Normal**, 2º círculo para **Bom**, 3º círculo para **Ótimo** e assim por diante]. Seu Personagem consegue ativar este poder uma vez ao dia.

Tamanho [Especial]

Custo Básico: Especial (próprio de cada Raça)
Referência: *Tamanho [Especial]*
Obs: a Habilidade *Tamanho [Especial]* pode ser comprada apenas durante a Criação de Personagem.

Tamanho Especial significa que o Personagem possui um tamanho diferente do tamanho humano padrão (e recebe a Fraqueza ***Modelo Especial***). Isto se traduz em duas características: A primeira é um bônus ou penalidade em Testes de *Furtividade* e a segunda é um bônus que se aplica em combate quando oponentes de tamanho diferente se encontram.

Calcule a Diferença de tamanho entre os dois oponentes: O MAIOR recebe uma penalidade de -1 no Ataque para cada categoria de tamanho diferente do alvo MENOR. Neste mesmo combate, o MENOR recebe um bônus de +1 em Ataque para cada categoria de diferença em relação ao alvo.

Nome	Modificador de Furtividade
Minúsculo	+4
Diminuto	+3
Miúdo	+2
Pequeno	+1
Médio	0
Grande (Alto ou Comprido)	-1
Enorme (Alto ou Comprido)	-2
Imenso (Alto ou Comprido)	-3
Colossal (Alto ou Comprido)	-4

Gobbo, o Halfling (Pequeno), está enfrentando um dragão branco (Enorme). Ele possui um bônus de +3 em ataques. O dragão, por sua vez, ataca Gobbo com uma penalidade de -3.

Tamanho Gigante

Custo Básico: 2
Referência: *Tamanho Gigante [Graduação]*
Obs: a Habilidade *Tamanho [Gigante]* pode ser comprada apenas durante a Criação de Personagem e não pode ser modificada posteriormente.

De alguma maneira, seu Personagem nasceu ou foi construído muito maior do que o tamanho padrão. Personagens com *Tamanho Gigante* automaticamente recebem a fraqueza ***Modelo Especial***.

Normal: (Grande)até 2,50m, peso 150-200kg, FR +1
Bom: (Grande) 2,51-3,50m, peso 180-300kg, FR +1
Ótimo: (Enorme) 3,51-4,50m, peso 250-400kg, FR +1
Incrível: (Enorme)4,51-5,50m, peso 350-600kg, FR +2
Superior: (Imenso)5,51-7,00m, peso 450-900kg, FR +2
Heróico: (Imenso)7,01-10,00m, peso 950-1.500kg, FR +3

Tapete Voador

Custo Básico: 4
Referência: *Tapete Voador*
Obs: a Habilidade *Tapete Voador* pode ser comprada apenas durante a Criação de Personagem.

O Personagem possui um tapete voador, que obedece aos seus comandos. O tapete voador utiliza de magia do Reino das 1.001 Noites para viajar e pode atingir grandes velocidades e até mesmo cruzar diferentes territórios do Multiverso se necessário.

O tipo exato de tapete voador e dos intricados desenhos de sua tapeçaria ficam a cargo do Mestre e precisam ser explicados na história do Personagem. A capacidade de carga do tapete varia com a Graduação, mas não pode ser mudada posteriormente (**Normal** - 2 pessoas, **Bom** - 3 pessoas, **Ótimo** - 4 pessoas, **Incrível** - 5 pessoas, **Superior** - 6 pessoas e **Heróico** - 7 pessoas).

Tatuagem Psíquica

Custo Básico: 2
Referência: *Tatuagem Psíquica*

O Personagem sabe como fazer uma elaborada tatuagem capaz de armazenar Pontos de Psi. Uma tatuagem pode armazenar pontos de psi de acordo com seu tamanho (para fins de jogo, um corpo humanóide padrão pode armazenar 100 pontos de psi em tatuagens, se estas recobrirem 100% do corpo).

Cada ponto de psi armazenado/recarregado custa 20 peças de ouro em materiais. Para desenhar/retocar uma tatuagem, o Herói demora cerca de duas horas de trabalho ininterrupto.

Para usá-los, o Herói absorve os pontos de psi extras que estão armazenados, drenando a energia da tatuagem, e pode usá-los como se fossem pontos "normais". A tatuagem perde a energia psi e vira uma tatuagem comum, podendo ser recarregada posteriormente.

Terceiro Olho

Custo Básico: 3
Referência: *Terceiro Olho [psi]*.
Obs: a Habilidade *Terceiro Olho* pode ser comprada apenas durante a Criação de Personagem.

Seu Personagem nasceu com um terceiro olho na testa. Se este olho permanecer fechado, as pessoas só conseguirão percebê-lo em um Teste de PER vs. dif. 11. Mas quando o Personagem escolhe abri-lo, ele pode usar as energias do olho para gerar pontos de Psi por dia de acordo com a Graduação [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo**, +4 para **Incrível** e assim por diante]. Estes pontos extras são recuperados normalmente com descanso e meditação.

Transformar em Animais

Custo Básico: 3

Referência: *Transformar em Animais [tipo]*

O Personagem é capaz de se transformar em um animal específico à sua escolha. O animal depende da Graduação comprada nesta Habilidade durante a Criação de Personagem e não pode ser mudada posteriormente. Esta Habilidade pode ser comprada mais de uma vez, para diferentes animais. A transformação demora uma rodada inteira para acontecer (tanto da forma original para animal quanto vice-versa) e o Personagem fica vulnerável a ataques enquanto está se transformando. Ele pode manter a forma de animal por quanto tempo desejar. Personagens em forma animal não podem falar nem gesticular o suficiente para realizarem Rituais.

As estatísticas de cada Animal estão no ***Guia de Monstros***.

Normal: texugo, raposa, cachorro, gato, corujas, aves grandes, lagartos, serpentes menores.

Bom: cachorros grandes, lobo, bode, serpentes gigantes.

Ótimo: cavalo, leão, puma, grandes felinos, aves de rapina.

Incrível: tigre, mantícora, dragão de komodo, jacaré.

Superior: urso branco, urso kodiak, crocodilo do Nilo.

Heróico: dragões jovens, elefante, rinoceronte.

Transformar em Criatura Marinha

Custo Básico: 2

Referência: *Transformar em Criatura Marinha [tipo]*

Idêntico em todos os aspectos à Habilidade *Transformar em Animais*, mas relativo a Criaturas Marinhas. As criaturas marinhas NÃO recebem a capacidade de respirar fora da água, tendo de permanecer dentro da água para sobreviver.

Normal: tartaruga marinha, boto-cor-de-rosa, serpentes pequenas, peixes de até 50kg, arraias pequenas.

Bom: golfinho, tubarões pequenos, crustáceos enormes.

Ótimo: tubarão martelo, tubarões maiores, crustáceos gigantes.

Incrível: tubarão branco, serpente marinha pequena.

Superior: baleia, serpente marinha.

Heróico: dragão do mar, serpente marinha gigante.

Treinamento em Defesa

Custo Básico: 1

Referência: *Treinamento em Defesa*

Quando dois ou mais Heróis com esta Habilidade estão próximos (1,5m) em combate contra um mesmo oponente, toda vez que um dos Heróis receber algum dano, os Jogadores que os controlam podem dividir este dano entre todos eles da maneira que desejarem. Esta Habilidade não possui Graduações.

Trespassar

Custo Básico: 2

Referência: *Trespassar [ataques extras]*

Sempre que o Personagem matar uma criatura de tamanho humano ou menor com um único golpe em combate, ele pode mover seu Personagem para a casa ocupada pelo inimigo morto e fazer um novo ataque em uma criatura que esteja em uma casa adjacente à que acabou de ocupar. O Herói pode fazer um novo ataque para cada Graduação nesta Habilidade [1 ataque extra para **Normal**, 2 para **Bom**, 3 para **Ótimo** e assim por diante].

Venefício

Custo Básico: 2

Referência: *Venefício [dano] [dificuldade]*

O Personagem utiliza-se de um veneno especial que somente ele sabe como preparar em seus ataques e pode adicionar +1d3 pontos de dano para cada Graduação de Habilidade (+1d3 para **Normal**, +2d3 para **Bom**, +3d3 para Ótimo e assim por diante) por ataque. A vítima pode fazer um Teste de WILL vs. dificuldade 7+Graduação [8 para **Normal**, 9 para **Bom**, 10 para **Ótimo**, e assim por diante] para reduzir o dano do veneno à metade.

Ventriloquismo

Custo Básico: 1

Referência: *Ventriloquismo [alcance]*

O Personagem pode projetar sua voz à distância, como se ele estivesse em uma posição diferente da que realmente está. O alcance máximo de projeção da voz varia com a Graduação [18m (12 casas) para **Normal**, 27m (18 casas) para **Bom**, 36m (24 casas) para **Ótimo**, 45m (30 casas) para **Incrível** e assim por diante].

Vôo

Custo Básico: 4

Referência: *Vôo [Velocidade] [manobrabilidade]*

O Personagem possui asas de algum tipo (pássaro, dragão, morcego, borboleta, águia, pterodátilo, etc...) e pode voar.

Em **Normal**, o Personagem se desloca 9m (6 casas) por rodada, em **Bom** 18m (12 casas), em **Ótimo** 27m (18 casas), em **Incrível** 36m (24 casas), em **Superior** 45m (30 casas) e assim por diante].

A manobrabilidade indica a capacidade de fazer curvas no ar. Quanto melhor a Graduação de manobras, mais facilmente o Personagem consegue fazer curvas no ar.

Voz Poderosa

Custo Básico: 1

Referência: *Voz Poderosa [alcance]*

Restrições: *Nenhuma*

O Personagem pode ampliar naturalmente o som de sua voz, fazendo com que pessoas mais distantes possam escutá-lo (ampliando a distância onde Testes de *Escutar* podem ser realizados). O alcance máximo varia com a Graduação [18m (12 casas) para **Normal**, 27m (18 casas) para **Bom**, 36m (24 casas) para **Ótimo**, 45m (30 casas) para **Incrível** e assim por diante].

Fraquezas

Fraquezas são características raciais que influenciam negativamente no jogo. Elas não podem ser compradas, apenas são adquiridas junto com as raças que as possuem.

Caminhar

O Personagem não é capaz de correr. Ele pode apenas se deslocar na velocidade permitida pelo seu Deslocamento Básico.

Desidratação

O Herói pode viver em terra seca, mas fica muito debilitado com o tempo. Ele precisa passar em um Teste por hora de CON vs. dif. igual ao número de horas acumulada fora da água. Falhar em um Teste de desidratação ocasiona a perda de 1d6 PVs.

Apenas imersão em água (doce ou salgada, de acordo com a Raça) faz com que voltem ao normal, recuperando 1 PV de desidratação (e APENAS de desidratação!) a cada dez minutos. Contato com outro tipo de água não possui o efeito de reidratação.

Estigma Social

A Raça a que o seu Personagem pertence é tradicionalmente considerada uma raça "monstruosa", cujos integrantes são sempre malévolos e não podem ser confiados, de acordo com o senso comum. Indivíduos desta Raça sempre sofrem preconceitos onde quer que estiverem, tendo dificuldade em se relacionar em cidades. São sempre considerados culpados de qualquer tumulto ou problema, são sempre apontados como bodes expiatórios e dificilmente conseguirão se tornar populares.

Ferro Frio

Os habitantes de Nova Arcádia possuem uma vulnerabilidade a materiais e armas feitos de ferro frio. Tocar qualquer objeto deste material causa 1 ponto de dano por rodada. Armas feitas deste material causam +1d3 pontos de dano adicional por ataque que acertar o Herói, sem direito a Teste de Resistência.

Inaptidão para Magia Arkana

O Personagem é incapaz de conjurar qualquer tipo de Magia ou Ritual Arkano. Não pode ser Mago, Bruxo ou pertencer a nenhuma Classe que se utilize de Rituais Arkanos.

Inaptidão para Magia Divina

O Personagem é incapaz de conjurar qualquer tipo de Magia ou Ritual Divino. Não pode ser Clérigo, Sacerdote ou pertencer a nenhuma Classe que se utilize de Rituais Divinos.

Inaptidão para Psiônicos

O Personagem é incapaz de ativar qualquer poder Psiônico. Não pode ser Psiônico, Lâmina Mental, Manipulador da Força ou pertencer a nenhuma Classe que se utilize de Poderes Psiônicos.

Incapacidade de Saltar

O Personagem não é capaz de saltar. Ele pode caminhar ou correr, mas será incapaz de dar saltos. O Personagem também não pode comprar Habilidades como *Salto* ou similares.

Modelo Especial

O Herói possui seu corpo em um formato diferente do padrão humanóide. Itens Mágicos como armaduras, camisas, calças, chapéus, botas, luvas ou outros podem não servir em seu Herói. Por outro lado, armaduras, armas, vestimentas e outros moldados especialmente para a raça do Herói também não podem ser utilizados por humanóides.

Necessidade de Sangue

O Personagem precisa se alimentar de sangue para sobreviver. Toda noite, ao pôr do sol, o Personagem perde 1 PV por *Fome* (uma sensação de fome que não pode ser saciada por nenhum tipo de alimento que não seja sangue) e só pode recuperar estes PVs através do sangue de criaturas humanóides (qualquer Raça que possa ser usada como Personagem Jogador se classifica como "humanóide"). Praticamente qualquer tipo de sangue humanóide mantém o Personagem com esta Fraqueza, mas alguns sangues são mais aprazíveis que outros. Sangue feérico costuma ser descrito como mais saboroso, ao passo que sangue orc, troglodita ou vulture é considerado extremamente desagradável.

Para cada 2 PVs de dano que o Personagem causa bebendo o sangue de uma vítima que esteja dominada, adormecida ou descansada, ele absorve e cura 1 PV da *Fome*. Caso contrário (com a vítima se debatendo), o Personagem consegue curar 1 PV a cada 1d6 Pontos de dano que causar.

Vulnerabilidade a Ataques contra Mortos-Vivos

O Personagem é vulnerável a qualquer tipo de Ataque direcionado contra Mortos-Vivos corpóreos: Rituais de *Afastar Mortos-Vivos*, *Ferir Mortos-Vivos*, *Água Benta* e outros afetam normalmente o Herói.

Vulnerabilidade a Exorcismo

O Personagem é afetado por Rituais e Habilidades que afetem demônios, como *Exorcismo*, *Banimento*, *Ofudas* e outros.

Vulnerabilidade a Luz do Sol

A Luz do Sol é extremamente incômoda ao Personagem. Permanecer exposto diretamente à luz solar causa 1 PV de dano a cada rodada. O Personagem pode fazer um Teste de CON contra Dif. 9 por rodada para não receber dano, mas não poderá fazer nenhuma outra ação que exija concentração enquanto estiver sob a luz solar.

Vulnerabilidade a Música

O Personagem é vulnerável a Música. Quando certas melodias são tocadas a até 6 casas (9m), o Personagem precisa passar em um Teste de Resistência vs. 8+*Graduação em Música* do Atacante ou ficarão incapazes de agir naquela rodada.

Ele precisa passar em um Teste por rodada enquanto a música estiver sendo tocada.

Vulnerabilidade ao Fogo

Personagens vulneráveis ao fogo recebem +1d6 pontos de dano adicional por quaisquer ataques relacionados ao Elemento Fogo (natural ou mágico) que recebam. O Personagem pode fazer os Testes de Resistência normalmente.

Atributos

Atributos

Existem 8 Atributos no jogo que definem o que o seu Personagem pode ou não fazer durante a Aventura. Assim como todas as Habilidades, Poderes, Magias, Rituais e Perícias, os Atributos são graduados para indicar o quão desenvolvidos eles são.

Eles servem como uma comparação entre os Personagens dentro do mundo de fantasia do RPG. Com estas estatísticas, o Mestre e os Jogadores conseguem definir se um Personagem é mais forte que outro, ou mais atlético, ou mais inteligente. Observando os Atributos, você pode ter uma noção muito boa de como são as características físicas e mentais de cada Herói.

Os Atributos estão divididos em dois tipos básicos: Físicos (que tratam do corpo físico do Herói) e Mentais (que lidam com o intelecto do Personagem). Os ***Atributos Físicos*** são 4: Força, Constituição, Destreza e Agilidade. Os ***Atributos Mentais*** também são em número de 4: Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma.

Atributos Físicos

Força (FR)

Determina a força física do Personagem, sua capacidade muscular. A Força não tem tanta influência sobre a aparência quanto a Constituição — um lutador magrinho de kung fu pode ser forte o bastante para quebrar pilhas de tijolos, mas um fisiculturista musculoso dificilmente poderia igualar a proeza.

Atributo	FR	CON
Muito Fraco	+25	+15
Fraco	+50	+25
Normal	+75	+35
Bom	+100	+50
Ótimo	+150	+75
Incrível	+200	+100
Superior	+300	+150
Heróico	+400	+200
Lendário	+600	+300
Espetacular	+800	+400
Formidável	+1.200	+600
Fenomenal	+1.600	+800
Brilhante	+2.500	+1.200
Magnífico	+3.500	+1.600
Fantástico	+5.000	+2.500
Mítico	+7.500	+3.500
Utópico	+10.000	+5.000
Épico	+15.000	+7.500
Supremo	+20.000	+10.000
Titânico	+30.000	+15.000
Semi-divino	+40.000	+20.000
Divino	+60.000	+30.000

A Força afeta o **Bônus de Dano** (dano extra) que ele é capaz de causar com armas de combate corporal e o **Peso Máximo** que o Herói pode carregar ou sustentar (por poucos instantes), de acordo com a Tabela. Também determina o **Alcance Máximo** de objetos arremessados pelo Herói.

A combinação de FR+CON determina a **Carga Máxima** que o Personagem é capaz de levantar.

Divida este valor em 4 partes iguais. De zero até 1/4 deste valor será o peso máximo que ele é capaz de carregar sem penalidade. De 1/4 até Metade do valor, ele está **Carregado**. Todos os Testes são feitos com penalidade de -1. Da metade do valor até 3/4 do valor, ele está **Bem Carregado** e faz todos os Testes com -2. De 3/4 até o valor máximo, ele está **Sobrecarregado** e faz todos os Testes com -4.

Um Personagem que possua FR 1 e CON 1 poderá levantar até 110kg. Até 27kg ele carrega sem dificuldades. De 28kg até 55kg ele está carregado e faz todos os Testes com penalidade de -1. De 56kg até 82kg ele recebe a penalidade de -2 e finalmente de 83 a 110kg ele está sobrecarregado e faz todos os Testes com penalidade de -4. Ele não consegue levantar mais de 80kg.

Um Herói que possua FR 2 e CON 3 poderá levantar 175kg (100+75). Até 43kg ele não recebe penalidades, de 44kg até 87kg ele recebe -1 de penalidade, de 88kg até 131kg ele recebe -2 de penalidade, e de 132kg até 175kg ele recebe -4 em penalidade.

Constituição (CON)

Determina o vigor, saúde e condição física do Personagem. De modo geral, um Personagem com um baixo valor em Constituição é franzino e feio, enquanto um valor alto garante uma boa aparência — ou um aspecto de brutamontes, você decide.

Isso não significa necessariamente que o Personagem seja forte ou fraco; isso é determinado pela Força.

A Constituição determina a **Quantidade de Pontos de Vida** — quanto mais alta a CON, mais PVs o Personagem terá. Todos os Personagens começam com uma quantidade de PVs determinada pela Classe mais **2x CON** Pontos de Vida.

A CON também serve para qualquer **Teste de Resistência** que envolva capacidades físicas específicas (como por exemplo, prender a respiração, agüentar a dor, resistir a venenos, corrosivos, alucinógenos e afins).

Destreza (DEX)

Define a capacidade manual do Personagem, sua acuidade com as mãos e/ou pés. Não inclui a agilidade corporal, apenas a destreza manual. Um Personagem com alta Destreza pode lidar melhor com armas, usar ferramentas, operar instrumentos delicados, atirar com arco-e-flecha, agarrar objetos em pleno ar...

Agilidade e Destreza também não estão necessariamente relacionados. Um Personagem pode ser um exímio artista, ou um grande arqueiro, mas completamente desastrado.

A Destreza determina parte do **Bônus de Ataque**, junto com as Perícias de Armas e determina também o **Teste de Arremesso** de objetos, frascos ou armas.

Agilidade (AGI)

Ao contrário da Destreza, a Agilidade não é válida para coisas feitas com as mãos, mas sim para o corpo todo. Com um alto valor em Agilidade um Personagem pode se desviar melhor dos ataques de oponentes, equilibrar-se melhor sobre um muro, dançar com mais graça, agarrar-se em parapeitos ou escapar de armadilhas... É importante fixar a diferença entre Destreza e Agilidade para fins de jogo.

A Agilidade determina parte do **Bônus de Defesa** do Personagem, junto com a *Esquiva* ou o *Escudo*; é usada em **Testes de Agilidade** (qualquer Teste que envolva equilíbrio, escapar de desmoronamentos, amortecer dano de quedas, agarrar-se em parapeitos ou canos, saltar de uma carroça em movimento antes que ela caia em um penhasco, etc.).

A AGI, junto com a PER, também influencia a **Iniciativa** (o Bônus de Iniciativa é igual a PER+AGI dividido por 2).

Atributos Mentais

Inteligência (INT)

Inteligência é a capacidade de resolver problemas, nem mais e nem menos. Um Personagem inteligente está mais apto a compreender o que ocorre à sua volta e não se deixa enganar tão facilmente. Também lida com a memória, capacidade de abstrair conceitos e descobrir coisas novas.

Inteligência mexe com a **Duração de Rituais e Poderes**, afeta a Dificuldade em resistir aos **Poderes Psiônicos** do Herói e também concede **Pontos de Magia** extras se o Personagem for um *Místico*.

O Personagem recebe 1 Ponto de Magia extra para cada Graduação que possui em INT.

Testes de Inteligência podem ser feitos para resolver enigmas, charadas, desafios matemáticos ou problemas de lógica.

Força de Vontade (WILL)

Esta é a capacidade de concentração e determinação do Personagem. Uma alta Força de Vontade fará com que um Personagem resista a coisas como tortura psicológica, hipnose, pânico, tentações e controle da mente. O Mestre também pode exigir Testes de Força de Vontade para verificar se um Personagem não fica apavorado diante de uma situação amedrontadora. Também está relacionada com a Magia e poderes psíquicos.

Usamos o termo WILL (originário do inglês *Willpower*) como abreviação para que os Jogadores não confundam com o Atributo Físico **Força** (FR). Testes de Força de Vontade estão ligados diretamente com **Testes de Resistência à Magia** e **Psiônicos**, bem como Testes contra Dominação e Controle de Mentes.

Percepção (PER)

É a capacidade de observar o mundo à volta e perceber detalhes importantes — como aquela ponta de adaga aparecendo na curva do corredor. Um Personagem com alta Percepção está sempre atento a coisas estranhas e minúcias quase imperceptíveis, enquanto o sujeito com Percepção baixa é distraído e avoado.

É utilizado para fazer Testes para **Encontrar Objetos Perdidos** ou escondidos, **Detectar Armadilhas**, perceber inimigos ou passagens secretas.

A PER, junto com a AGI, também influencia a **Iniciativa** (o Bônus de Iniciativa é igual a PER+AGI dividido por 2).

Também é usado para Testes que envolvam objetos impulsionados através de magia ou telecinese (mirar os ataques).

Carisma (CAR)

Determina o charme do Personagem, sua capacidade de fazer com que outras pessoas gostem dele.

Um alto valor em Carisma não quer dizer que ele seja bonito ou coisa assim, apenas simpático: uma modelo profissional que tenha alta Constituição e baixo Carisma seria uma chata insuportável; um baixinho feio e mirrado, mas simpático, poderia reunir sem problemas montes de amigos à sua volta.

Carisma também determina a **Sorte** do Personagem. O Bônus de Carisma indica quantas vezes por sessão de jogo o jogador pode **Rolar uma Segunda Vez** os dados de um Teste ou Ataque realizado. (cada Teste pode ser rolado novamente UMA única vez, não importando quantos pontos de Carisma o Personagem possua - O Carisma determina quantas vezes você pode usar este benefício).

O bônus de Carisma também é utilizado em Testes para conseguir descontos em negociações ou compras de equipamentos, para adquirir informações e em Testes de Reação (utilizando este bônus em conjunto com a Perícia *Manipulação-Sedução* ou *Manipulação-Diplomacia)*, para saber se um NPC gostou do seu Personagem ou não.

Também é muito usado em **conjurações e negociações** com criaturas extraplanares (gênios, demônios, anjos, elementais e outros espíritos conjurados). Um conjurador com Carisma baixo pode até mesmo ser atacado pelos seres que pretendia comandar...

Perícias

Após escolhida a Classe, o jogador ainda possui CINCO pontos de Perícia para acrescentar em quaisquer Perícias que desejar ou comprar Perícias novas.

Um Personagem começa com TODAS as Perícias "**Sem Graduação**". Se o herói não possuir pelo menos uma Graduação em uma Perícia, ele não pode fazer nenhum Teste referente a esta Perícia.

Cada ponto investido em uma Perícia aumenta a Graduação dela para a categoria superior (**Sem Graduação, Normal, Bom, Ótimo**...). Um Personagem recém-criado não pode ter nenhuma Perícia melhor do que **Ótimo**, mas elas podem ser aumentadas posteriormente com o uso de Pontos de Experiência.

Lista de Perícias

Acrobacias

O Personagem é capaz de realizar complexas acrobacias como andar sobre cordas, saltar mais longe, dar saltos mortais, rodopios e outras manobras. A Dificuldade do Teste é dado pela complexidade da acrobacia que ele deseja executar [dificuldade 8 para acrobacias **Fáceis** como rolamentos ou giros até dificuldade 14 para acrobacias **Heróicas** como saltos mortais triplos].

Alquimia / Herbalismo

O Herói é capaz de preparar pequenas poções com ervas e ingredientes secretos. **Alquimia** é mais focado em manipular químicas enquanto **Herbalismo** está focado em manipular ervas naturais, mas ambas as Perícias fazem a mesma coisa. Poções de sono, veneno, cura e outras são possíveis, com a autorização do Mestre. As poções de sono possuem o bônus igual à Graduação do alquimista que as preparou.Poções de Cura ou Veneno podem causar ou curar até 1d3 PVs por Graduação.

O Herói também pode preparar elixires de antídotos contra venenos ou doenças mágicas [o antídoto possui a mesma Graduação que o alquimista ou herbalista que o elaborou]. Poções, remédios e elixires podem necessitar de um **laboratório** para serem produzidas. Os custos de produção podem variar de 50gp a 500gp, dependendo do tipo de poção desejado.

Animais

O Personagem é capaz de tratar ferimentos em animais, entender o que eles estão sentindo, acalmá-los ou afugentá-los. A dificuldade do Teste a ser feito depende do tipo de ação que o Personagem deseja que o animal faça ou da complexidade do ferimento que deve ser tratado (os Testes variam de **Fácil** [dif. 8] para um corte ou raspão até **Heróicos** [dif. 14] para uma operação delicada).

Armas

O Personagem sabe utilizar uma arma branca para atacar. Cada arma precisa ser comprada individualmente (ex. *Espada Longa*, *Katana* ou *Florete*). Caso precise lutar com armas que não possui Perícia, o Personagem faz os Testes com -1 em armas da mesma categoria que o que escolheu e -2 em armas de outras categorias.

As categorias são:

Armas (Adagas): facas, adagas, estileto, main gauche, adagas sai, adaga de arremesso, katar.

Armas (Espadas): espada curta, espada longa, claymore, katana, sabre, facão, espada tien, espada bastarda, espadão, gládio, espada de duas mãos, florete, flamberge.

Armas (Machados): machado anão, de arremesso, bárbaro.

Armas (Chicotes): chicote, corrente, corrente de espinhos, gato de nove caudas, chicote duro.

Armas (Manguais): mangual, corrente com bola, mangual metálico, mangual duplo, mangual triplo.

Armas (Maças): maças, clavas, tacapes, porretes, morningstar.

Armas (Martelos): martelo de guerra, de 2 cabeças, awl pike, martelo anão, martelo nórdico, martelo chinês.

Armas (Arcos): arco curto, arco longo, arco composto, arco de guerra, dai kyu, arco élfico.

Armas (Bestas): besta leve, besta pesada, besta de uma mão, balestra, besta de repetição.

Armas (Lanças): lança longa, de arremesso, tridente, lança de guerra, dragonslayer, lança de justa

Armas Exóticas: por sua extrema complexidade, não existe a categoria "armas exóticas". Cada uma das armas a seguir conta como sua própria categoria: Bumerangue, funda, dardo, soco-inglês, zarabatana, boleadeira, nunchaku, foice, shuriken, san-tien-kwan, tonfa, leque, kusarigama, manriki gusari, etc.

Armadilhas

Perícia utilizada para criar ou desarmar armadilhas. O Herói testa a sua Perícia contra a Dificuldade da armadilha. Falha pode significar que a armadilha foi disparada acidentalmente.

A dificuldade em desarmar armadilhas varia de **Fácil** [dif. 8] até **Heróica** [dif. 14], de acordo com a Perícia *Armadilhas* do Personagem que desenvolveu a armadilha.

A Perícia *Armadilhas* também pode ser usada para prender alguém com cordas ou correntes. Neste caso, a dificuldade do Teste de *Furtividade* que a vítima precisa passar para se libertar será igual à 9+Graduação daquele que a prendeu.

Artes

Cada uma das sub-Perícias abaixo precisa ser comprada separadamente e reflete as capacidades do Herói em cada campo das artes.

Artes (Atuação): a capacidade de representar, blefar, enganar ou fingir algum sentimento, bem como seguir um *script*. Os Testes de atuação são feitos contra a PER da vítima.

Artes (Dança): a capacidade de dançar segundo diversos ritmos, músicas e estilos diferentes. Quanto mais complicada a dança, maior a Dificuldade do Teste.

Artes (Disfarces): Perícia usada quando o Personagem pretende se disfarçar de outro Personagem. A dificuldade do Teste começa com 8 e varia de acordo com a diferença entre o peso,

altura, sexo e raça do alvo e do Herói (aplicar uma dificuldade de +1 para cada diferença).

Artes (Escultura): a arte de moldar barro, argila, esculpir em madeira ou pedras e criar formas para metais. Também influencia na construção de automatos ou golens.

Artes (Joalheria): a arte de esculpir jóias e trabalhar com gemas e metais preciosos em geral. A qualidade da jóia esculpida possui a mesma Graduação do artífice que a fez.

Artes (Pintura): desenho com tintas, giz, pincéis e tudo relacionado a traços e representações gráficas. A qualidade do desenho ou pintura varia de acordo com a Graduação do pintor.

Artífice

O Personagem pode consertar automatos, golens, máquinas, equipamentos e máquinas de combate à vapor. O artífice pode fazer um Teste contra dif. 10 a cada hora de trabalho para consertar 1d2 pontos de vida de um construto.

Até 3 artífices podem trabalhar no mesmo construto ao mesmo tempo, a menos que seja um construto de Tamanho maior que os Artífices. Neste caso, um artífice extra pode trabalhar para cada Categoria de Tamanho de diferença.

Avaliar

O Personagem pode estimar o valor dos objetos, saber quanto eles custam. A dificuldade varia com a raridade do objeto. Quanto mais intricado, mais difícil de avaliar (a dificuldade varia de **Fácil** [dif. 8] até **Heróica** [dif. 14]), Avaliar também pode ser testado contra **8+Falsificação** para detectar falsificações.

Conhecimentos

Assim como outras Perícias divididas, o Personagem deve escolher qual é a sua área de conhecimento:

Conhecimentos (Arquitetura/Engenharia): é usado para detectar falhas estruturais, para construir pontes, castelos, casas, fortificações, passagens e outros tipos de construções.

Conhecimentos (Geografia): conhecimento sobre montanhas, vales, rios, planícies, tipos de vegetação e clima.

Conhecimentos (Heráldica): conhecimento sobre tropas, bandeiras, reinos, governantes e etiqueta da corte e da nobreza.

Conhecimentos (História): conhecimentos sobre a história da região, acontecimentos importantes, personalidades históricas, fatos curiosos e outros aspectos da história.

Conhecimentos (Magias Arkanas): conhecimento sobre rituais, magias e efeitos mágicos. Pode ser utilizado para identificar o Ritual que está sendo conjurado a partir de seus efeitos. O Teste é feito contra dif. **8+círculo** do Ritual.

Conhecimentos (Multiverso): conhecimentos a respeito da natureza de Arcádia, de portais, caminhos, passagens, mapas mais comuns, aberturas temporais e espaciais e outras características.

Conhecimentos (Religião): Perícia utilizada para conhecer as doutrinas, dogmas, objetos sacros e rituais das igrejas e templos. É utilizado também para identificar magias lançadas por clérigos, sacerdotes, xamãs, yamabushis ou monges, criar água benta e em Testes de expulsar ou exorcizar mortos-vivos.

Cura / Primeiros socorros

Também conhecida como **Primeiros Socorros**. Com esta Perícia, o Herói pode socorrer um colega ferido (a Dificuldade varia de acordo com a letalidade do ferimento. Um Teste de Primeiros Socorros é feito contra Dificuldade 9 e pode restaurar até 1d2 PVs de dano se o Teste for bem sucedido.

Para tratar venenos ou doenças, você pode testar Cura vs. **8+Força** do veneno ou doença em questão. Em ferimentos, o Teste pode ser feito apenas uma vez por Personagem por batalha e, se falhar, não pode ser testado novamente contra os ferimentos que já existam.

Decifrar

A arte de decifrar enigmas, charadas, códigos secretos e outras formas de escrita. É testada contra **8+Encriptação** (que varia com a Perícia *Decifrar* do Personagem que elaborou o documento). Decifrar não garante que o Personagem compreenda a língua na qual o documento foi escrito. para isso, ele precisará do Idioma correspondente também!

Escalar

Perícia usada para escalar paredes de castelos, ruinas e paredões, mas que também pode ser usado contra paredes naturais como penhascos, encostas. Se o Personagem não estiver utilizando equipamentos adequados, terá uma penalidade de -1.

A Dificuldade varia de acordo com o tipo de parede a ser escalada, variando de **dif. 6** para escalar paredes com o auxílio de cordas penduradas, **dif. 8** para árvores, muros com várias reentrâncias, para se puxar para cima quando seu Personagem ficar pendurado apenas pelas mãos, **dif. 10** para paredes de masmorras, **dif. 12** para se pendurar em algum lugar apenas com uma mão ou paredes com poucos apoios.

Escudo

Aumenta a defesa do Personagem, de acordo com a sua Graduação nesta Perícia. O valor da Defesa é o resultado da soma da AGI com a Perícia *Escudo* dividido por 2 (arredondado para baixo) sempre que o Personagem estiver usando um escudo.

Escudos com pontas, espinhos ou outras lâminas encaixadas podem ser usados como arma de ataque também. Neste caso, pode usar esta Perícia para atacar com a Graduação correspondente (espinhos causam de 1d2 a 1d3+1 pontos de dano, de acordo com o tipo de espinhos e escudo).

Esquiva

Perícia utilizada para se desviar do oponente em combate, afastar-se dos golpes e manter a guarda alta. É usado na Defesa, quando o Personagem não está utilizando um Escudo.

Falsificação

Perícia usada para falsificar documentos, obras de arte, pinturas e outros objetos. Também é utilizada para detectar se uma pintura, assinatura ou documento é verdadeiro. O valor de uma falsificação para termos de jogo é igual à Graduação daquele que a falsificou. Para um Especialista detectar uma falsificação, ele deve fazer um Teste de uma Perícia apropriada (por exemplo, Artes-Pintura para avaliar um quadro) contra 8+Graduação em *Falsificação*.

Fechaduras

Esta Perícia é utilizada quando o Personagem tenta abrir portas, cadeados e trancas que estejam fechados. O Personagem precisa de um kit de instrumentos para abrir fechaduras, ou terá uma penalidade de -3 no Teste. A dificuldade varia com a qualidade da fechadura, usando a fórmula 8+Graduação [de **Fácil** [dif. 8] até **Heróica** [dif. 14]).

Furtar

Também conhecida como "bater carteiras". A Perícia é utilizada quando o Herói precisa pegar algo sem chamar a atenção ou colocar algo nos bolsos de alguém (ou veneno em uma bebida, por exemplo). O Teste é feito contra **8+PER** da vítima. também pode ser usado para passar objetos secretamente para um companheiro. Neste caso, o Teste será de **9+PER** de quem estivesse observando a dupla.

Furtividade

A arte de caminhar em silêncio e permanecer nas sombras. Um Herói que esteja furtivo e se aproxime pelas costas de um oponente recebe um bônus de +1 em sua primeira jogada de ataque se o oponente não perceber a presença do Personagem. O Teste é feito contra **8+PER** da vítima.

Furtividade também serve para escapar de cordas, correntes, algemas ou outras amarras. O Teste é feito de acordo com a dificuldade igual a 8+Armadilhas de quem preparou as cordas/correntes [de **Normal** [dif. 9] até **Heróica** [dif. 14]).

Idiomas

Como o próprio nome diz, permite ao Herói falar mais de uma língua. Cada Graduação nessa Perícia dá ao Personagem o conhecimento mais profundo sobre o idioma correspondente.

Esta Perícia pode ser comprada múltiplas vezes; uma para cada nova língua que o Personagem desejar conhecer, em Graduação **Normal**. Em **Bom**, o Personagem sabe Ler e Escrever corretamente em um idioma escolhido. A partir de **Ótimo**, o Personagem não possui nenhum sotaque naquela língua.

Existem milhares de línguas no Multiverso, mas as mais comuns são o Grego (Velha Arcádia, Neokosmos), Inglês (Nova Arcádia, Bretanha, West), Latim, Francês (Languedoc), Português (Hi-Brazil), Árabe (1.001 Noites, Áfrika), Hindu (Índia), Chinês (Reinos de Jade), Japonês (Reinos do Sol Nascente), além das línguas raciais (élfico, anão, orc, minotauro, draconiano, etc...).

Manipulação

A arte de induzir as pessoas a fazerem o que seu Personagem deseja, através de diversos métodos distintos.

Manipulação (Diplomacia): usado em assuntos oficiais. É a arte de representar alguém ou alguma empresa, guilda ou reino e defender os melhores interesses destas. É testado contra a Perícia *Diplomacia* do outro lado da mesa de negociações.

Manipulação (Impressionar): é a capacidade de usar a roupa certa e o palavreado certo, tudo na hora certa. a intenção é ganhar a confiança dos presentes, fazendo-os sentir que o Personagem é um deles, mesmo que não seja.

Manipulação (Interrogatório): através de perguntas habilidosas e muita pressão emocional, o Personagem consegue "colocar o sujeito na parede" e fazer com que caia em contradições (existam elas ou não) conseguindo dele o que desejar. A vítima faz um Teste de WILL contra 9+Graduação para resistir.

Manipulação (Intimidação): semelhante à *Manipulação (Lábia)*, mas utiliza ameaças ao invés de uma conversa civilizada. Um Personagem habilidoso pode intimidar alguém mesmo que não tenha condições de cumprir a ameaça. A vítima faz um Teste de WILL contra 9+Graduação para resistir.

Manipulação (Lábia): trata-se de persuadir pessoas através de muita bajulação, conversa amistosa ou mentiras convincentes. A vítima faz um Teste de WILL contra 9+Graduação para resistir.

Manipulação (Sedução): o Personagem finge sentimentos românticos com relação ao Personagem visada para seduzí-la. A vítima faz um Teste de WILL contra 9+Graduação para resistir.

Meditação

Aumenta a capacidade do Personagem em recuperar Pontos de Magia ou Psi. Meditando durante uma rodada inteira, o Herói faz um Teste de *Meditação* contra Dificuldade 8+número de Pontos que deseja recuperar (até um máximo igual à sua Graduação). Se passar, o Personagem recupera estes Pontos; se falhar no Teste, recupera apenas 1 ponto.

Montaria

Perícia utilizada para montar qualquer tipo de criatura (domesticada), desde cavalos, camelos ou jumentos até grifos e dragões. Caso precise montar em animais diferentes do qual comprou a Perícia. O Personagem faz os Testes com -1 em animais da mesma categoria que o que escolheu e -2 em animais de outras categorias.

Montaria (Animais): usada para realizar Testes envolvendo montarias terrestres como cavalos, mulas, cachorros de batalha, camelos, dromedários, lagartos gigantes.

Montaria (Insetos): aranha gigante, abelha gigante, formiga gigante, grilo gigante, besouro gigante, mariposa gigante.

Montaria (Animais Voadores): grifo, pégasus, dragão, dragão oriental, wivern, águia gigante.

Montaria (Veículos): carroça, biga, carruagem, carro de batalha, carros à vapor, trenó, charrete.

Música

O Personagem é habilidoso com instrumentos musicais. O Personagem faz os Testes com -1 em instrumentos da mesma categoria que o que escolheu e -2 em instrumentos de outras categorias.

Música (Canto): a capacidade de reproduzir uma música utilizando-se apenas da voz.

Música (Instrumentos de Corda): usado para Testes envolvendo violas, violões, violinos, harpas, cítaras...

Música (Instrumentos de Percussão): usado para Testes envolvendo tambores, tamborins, atabaques, xilofones, sinos...

Música (Instrumentos de Sopro): usado para Testes envolvendo flautas, flautas de Pan, flautas doces, apitos, cornetas...

Música (Instrumento de teclado): usado para Testes envolvendo pianos, órgãos e outros instrumentos de teclado.

Natação

Como o nome diz, serve para nadar. Cada ponto de IP de armadura que o Personagem estiver usando aumenta a dificuldade do Teste de natação em +2. A dificuldade básica varia de acordo com o tipo de corpo de água (**dif. 6** em águas paradas, **dif. 8** em rios e lagos mais profundos, **dif. 10** contra correntezas). Falha no Teste significa que o Personagem recebe 1d6 pontos de afogamento.

Navegação

Perícia utilizada para conduzir qualquer tipo de barco ou navio de grande porte. Também é usado em balões, tapetes voadores, máquinas voadoras e outros. Note que alguns tipos de navio exigem mais de um Personagem com esta Perícia para poder conduzí-lo adequadamente.

Navegação (Barcos): barco, navio, bote, galeão, canoa, caravela, jangada, submarino.

Navegação (Balões): balões, dirigíveis, barcos voadores, discos voadores, varanas.

Profissão

Escolha uma profissão para o Personagem, o que ele está fazendo quando não está se aventurando. Exemplos de profissão incluem pedreiro, marceneiro, camponês, criador de gado, guia, bibliotecário ou qualquer outra.

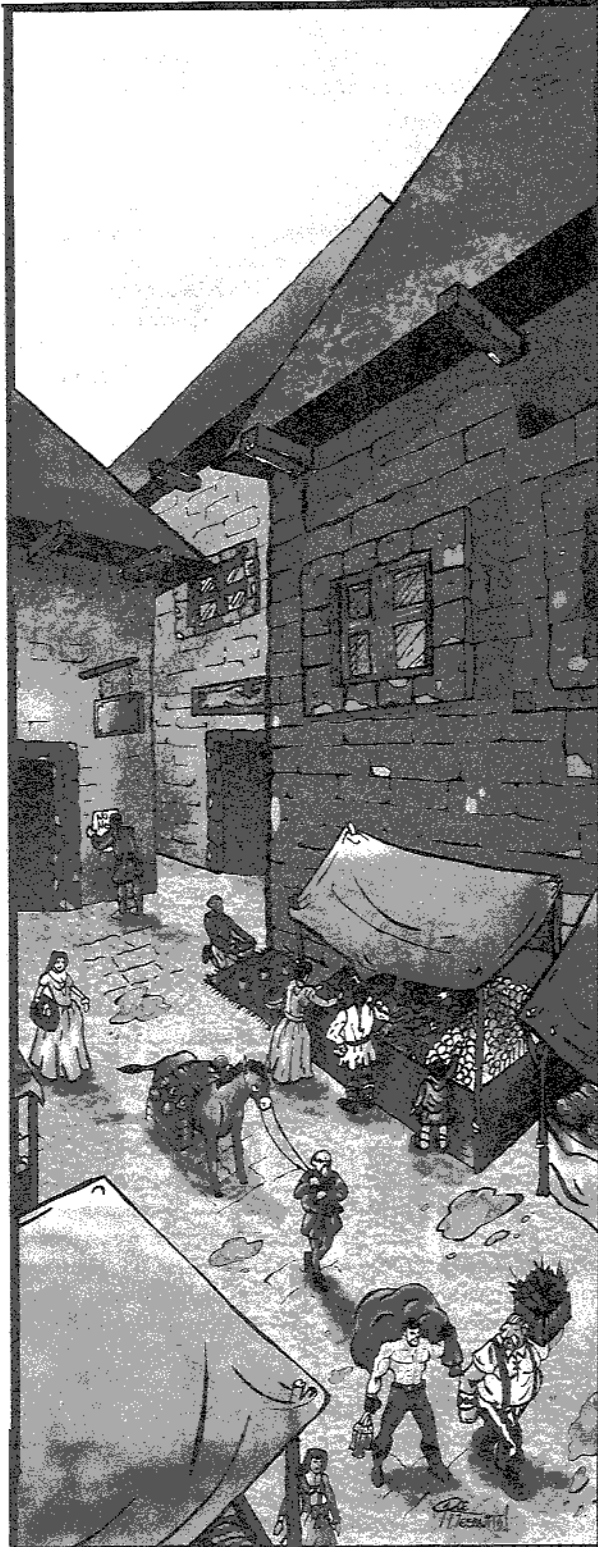
O Personagem recebe semanalmente (em tempo de jogo exercendo a profissão) de acordo com sua Graduação [1 moeda de ouro para **Normal**, 2 para **Bom**, 4 para **Ótimo**, 8 para **Incrível**, 16 para **superior** e 32 para **Heróico**]. A profissão do Personagem também pode ser útil durante a Aventura.

Rastreio

Envolve técnicas de perseguição e métodos de seguir rastros deixados por inimigos, animais ou monstros. A dificuldade varia com o terreno [**dif. 4** para terrenos lamacentos, **dif. 6** para terrenos arenosos, **dif. 8** para terrenos gramados/florestas, **dif. 10** para terrenos com muitos rios], somada ao bônus de *Furtividade* mais baixo de todos os alvos do grupo que o Personagem estiver rastreando.

Sobrevivência

A Perícia que permite ao Herói sobreviver em terras inóspitas como desertos, geleiras, florestas, pântanos e outras. Se o Personagem passar no Teste, ele conseguirá caçar animais e encontrar água e plantas para garantir a alimentação de [1+Graduação] Personagens por dia.

Equipamentos

Este capítulo descreve os equipamentos, armas, armaduras e escudos mais comuns de serem encontrados no Multiverso. Claro que é apenas uma pequena parte de tudo o que se pode comprar nos bazares de Arcádia, mas servirá para os Mestres terem uma boa noção do que encontrar em suas Campanhas.

Riquezas e Dinheiro

Em muitas regiões de Arcádia, não existem moedas. Todas as negociações são feitas na base da troca e comércio informal, negociando sua produção pelos itens ou serviços que se necessita. Nos maiores reinos, porém, é comum o uso de moedas como itens de negociação.

Moedas

Para permitir a negociação entre os diferentes Reinos, os magos, reis, diplomatas e conselheiros das cortes se reuniram e adotaram um padrão de medidas que têm sido observado por todos os principais Reinos de Arcádia.

A chamada "medida de negociação" foi estabelecida como 10 gramas de **Ouro**. Todos os reinos e territórios com poder e riquezas suficientes passaram a cunhar suas moedas com base neste peso (os diâmetros das moedas variam de 2,5cm a 3,5cm, com espessuras variáveis). Algumas moedas possuem buracos para facilitar o transporte (como nos Reinos de Jade), mas o PESO das moedas é sempre 10g.

A segunda medida de negociações é a **Prata**, que vale exatamente 10 vezes menos que o ouro. As moedas de prata também possuem exatamente 10g e valem 1/10 das moedas de ouro.

A terceira medida de negociações é o **Cobre**, que vale 100 vezes menos que o ouro. As moedas de cobre também possuem exatamente 10g e valem 1/100 das moedas de ouro.

Alguns reinos possuem moedas ou outras formas de negociação (como as notas de *Dollar* de West, as peças de Ouro Negro de Halzazee, as notas de *Renminbi* dos Reinos de Jade ou as peças de marfim da Afrika). Geralmente, estas moedas só possuem valor dentro do Reino onde elas foram criadas (o melhor exemplo disto são as notas de papel de *Dollars*, que só possuem valor em West, sendo consideradas "pedaços de papel" em outros lugares). Alguns valores podem ser negociados entre Reinos próximos (por exemplo, *Renmimbi* pode ser trocado por *Ryu* com relativa facilidade). Muitos comerciantes aceitam troca de moedas por equivalente, especialmente nos grandes bazares. Em cidades menores, os comerciantes podem ser mais desconfiados em relação a isto.

Pode-se negociar com ouro em barra, chamadas **Lingotes**, de 1kg de ouro (que valem 100 peças de ouro cada). Existem também, embora mais raros, **Lingotes de Prata**, mas não de cobre, por ser este metal usado apenas para transações pequenas entre camponeses.

Nas tabelas deste capítulo, usaremos os termos ***gp*** (*gold Piece*), ***sp*** (*silver piece*) e ***cp*** (*copper piece*) que são o padrão do reino da Bretanha, podendo ser adaptados facilmente para qualquer outro Reino de Arcádia.

Lista de Armas Disponíveis

Adaga (Todos). Arma de dois gumes cuja lâmina pode variar entre 10cm e 30cm de comprimento.

Adaga Sai (Oriental). Adaga com cerca de 45cm. Pode ser usada aos pares sem a penalidade de -1 por uso de 2 armas.

Aichmè ou **Akontion** (Neokosmos). Pequena lança do tipo 'azagaia' com cerca de 1 metro de comprimento. Geralmente não é utilizada para combates corpo-a-corpo, sendo mais efetiva quando arremessada. O guerreiro que as usa é chamado Aichmophoros ou Akontistès.

Alabarda (Todos). Grande machado com cerca de 1,70m a 1,80m de comprimento, usado geralmente por tropas de elite.

Arpão de Pesca (Todos). Originalmente um utensílio para a pesca, mas pode ser usado como arma também.

Axinè (Neokosmos). Típico machado de guerra, de uma face.

Azagaia (Hi-Brazil). Tradicional lança indígena, muito utilizada pelos povos da Floresta das Amazonas.

Bastão (Todos). Pedaço de madeira com cerca de 1,50m a 1,70m de altura, normalmente confeccionado em madeira rígida.

Bastão de Rato (Reinos de Jade). Arma composta de um bastão longo acrescido de um bastão pequeno unidos por uma corrente. Servia originalmente para colher arroz.

Bastão Reforçado (Todos). Bastão de madeira com um reforço interno ou externo em metal.

Bengala (Todos). Normalmente utilizada como apoio, pode ser ornamentada ou não.

Bengala-Florete (Todos). Muitas bengalas podem, também, possuir lâminas de floretes internas (quando desembainhada, ver estatísticas de florete).

Boken (Reinos do Sol Nascente). Espada de madeira feita no mesmo formato da katana, para treino.

Bola com Corrente (Todos). Corrente com cerca de 1,5m a 2m com um peso na ponta, geralmente uma bola de aço com espinhos ou cravos.

Boleadeira (Todos). Arma composta de três pesos de metal unidos por tiras de couro, são arremessados contra um adversário e, além do dano, enrosca-se na vítima, *Imobilizando-a*. A vítima precisa fazer um Teste de *Furtividade* contra Dif. 8 para escapar.

Bumerangue (Afrika). Arma recurvada de madeira ou osso, que quando arremessada, se errar o alvo, retorna ao ponto de origem onde foi arremessada.

Cajado (Todos). Um bastão guia, normalmente com função sacerdotal. É ornamentado e geralmente um pouco mais comprido que o bastão (entre 1,70m e 2m de comprimento).

Carta de Baralho de Metal (West). Feita no mesmo formado que uma carta de baralho, esta navalha pode ser arremessada.

Chakram (Reinos de Jade). Discos de metal com as bordas afiadas, podem ser arremessados.

Chicote (Todos). Instrumento mais usado para punir escravos do que como arma propriamente dita.

Clava (Todos). A arma mais rudimentar que existe. Um pedaço de pau ou galho arrancado de árvore.

Corrente (Todos). Uma corrente de metal que é usada como um chicote. Pode medir entre 1,5m a 2m de comprimento.

Corrente com Cravos (Todos). Uma corrente em cujos elos estão cravos e espinhos de metal. Faz dano rasgando a pele dos oponentes.

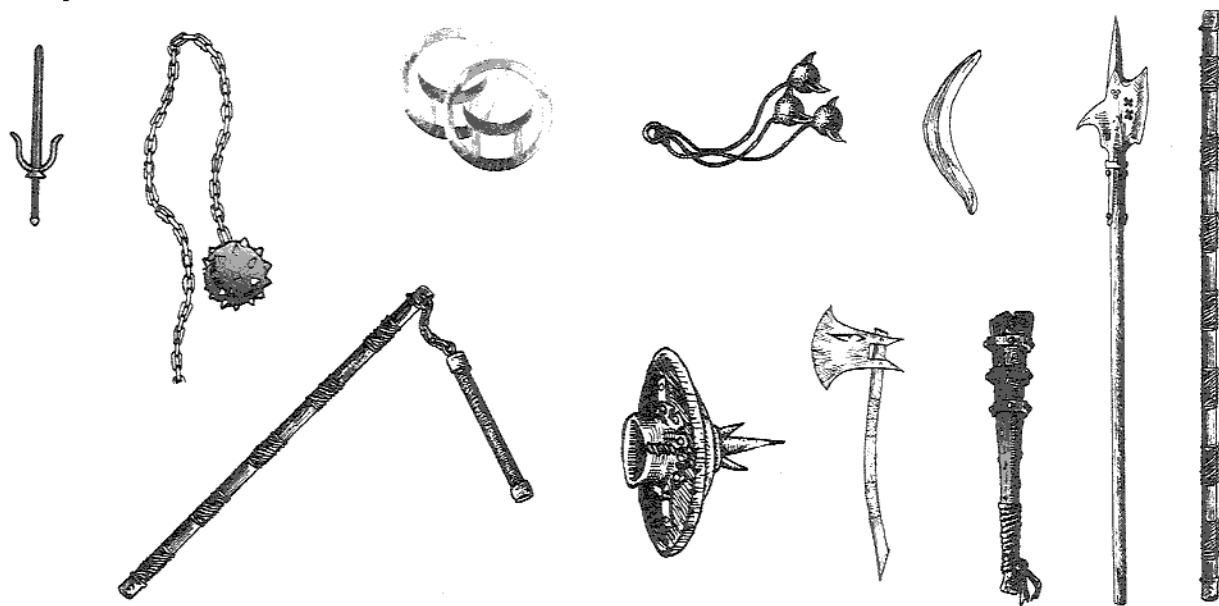
Dardo (Todos). Um objeto pontudo de arremesso. Pode ser escondido na palma das mãos.

Discus (Neokosmos). Disco de metal, leve, muito parecido com os utilizados por atletas, mas que possui as bordas afiadas ou serrilhadas.

Dory (Neokosmos). A lança típica de um hoplita. Mede de 2,5 a 3 metros. Pesada e feita de puro carvalho, é capaz de atravessar um escudo dada a intensidade do golpe. Possui duas ponteiras de ferro ou bronze. A ponteira da extremidade inferior, menor, é feita tanto para melhor balancear como também para golpear.

Encheiridion (Neokosmos). Adaga pequena com lâmina de não mais de 15 centímetros.

Escudo Circular de Arremesso (Todos). Um escudo que pode ser usado para ataques à distância, como um discus.

Escudo de Ataque (Todos). Escudo de metal com cravos, espinhos ou lâminas em suas bordas ou face, projetado para atacar.

Espada-Corrente (Afrika). Espada feita com ossos afiados e metal unidos através de uma corrente. Funciona como uma espada, mas pode ser solta através de um mecanismo e se transforma em uma corrente com cerca de 1,80m de comprimento.

Espada Bastarda (Todos). Espada longa, com uma empunhadura mais comprida, que pode ser usada como uma arma de uma mão ou de duas mãos.

Espada Cimitarra (1.001 Noites). Espada de um gume, de formado recurvado, muito comum entre os Beduínos e Sarracenos.

Espada Claymore (Highlands). A tradicional espada escocesa, um pouco maior e mais pesada que as espadas comuns.

Espada Curta (Todos). Espada um pouco mais leve que a tradicional, usada por mulheres ou por jovens.

Espada de Duas Lâminas (Nova Arcádia). Uma espada com uma lâmina em cada extremidade. Mortal, mas complexa de se manejar.

Espada de Duas Mãos (Todos). espada projetada para ser usada com as duas mãos e aproveitar ao máximo a força do Herói.

Espada de Treinamento (Todos). Uma réplica de mesmo tamanho de uma espada longa, porém confeccionada em madeira.

Espada Longa (Todos). A espada tradicional medieval, com lâmina entre 70cm e 1m de comprimento.

Espada Montante (Todos). Espada projetada para ser usada sobre um cavalo. É mais comprida que as espadas tradicionais, para o Herói, montado, atacar oponentes que estejam a pé.

Espada No Dachi (Oriental). Espada longa, com cerca de 1,80m a 2m de comprimento. Somente guerreiros com muita força física são capazes de manejá-la adequadamente e exige muito espaço livre para poder ser usada corretamente.

Espada Rapier/Florete (Todos). Espada tradicional dos esgrimistas, usada por Mosqueteiros, Piratas e Swachbucklers.

Espada Sabre (Todos). Tradicional arma de cavalaria, é uma espada recurvada de um gume, com cerca de 1m de comprimento.

Espada Tien (Reinos de Jade). Espada de lâmina reta. Por ser um símbolo de status, apenas os Nobres podiam utilizá-la. Todas as tiens são ricamente ornamentadas.

Espinho de Emei (Orientais). Arma tradicionalmente feminina, são constituídos de um espinho de metal pontudo com um anel preso ao centro. Pode ser disfarçado como prendedor de cabelos ou de roupas/kimonos. Em caso de Acerto Crítico, o dano causado é de 3d3.

Faca (Todos). Nome para uma lâmina pequena de um único gume. Pode variar imensamente de formato.

Facão de Kung Fu (Reinos de Jade). Arma de lâmina recurvada, de um único gume, tradicionalmente usado pelos Monges de Shaolin.

Flauta Longa de Metal (Oriental). Além de instrumento musical, também serve como arma, sendo usado como um bastão de ferro ou outro metal rígido.

Foice (Todos). Uma foice é uma lâmina na forma de meia-lua, tradicionalmente usada pelos Druidas para colher ervas. As foices druídicas são revestidas em ouro.

Foice de Drepanon (Neokosmos). Foice de guerra. A grande lâmina é em forma de 'meia lua' com 30 centímetros de comprimento e é utilizada com as duas mãos.

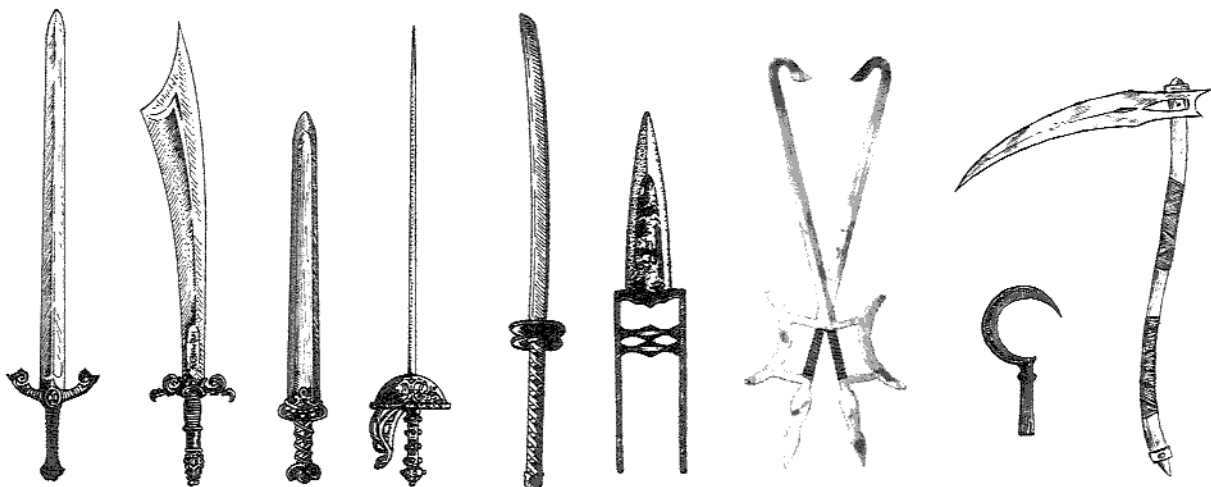
Foice Longa ou **Ceifadeira** (Todos). A arma da Morte, um dos Cavaleiros do Apocalipse. É utilizada como instrumento agrícola, mas também pode se transformar em uma arma mortal.

Garra de Tigre (Reinos de Jade). Lâmina longa e recurvada, terminando em um gancho. Possui também uma meia-lua laminada presa ao centro da arma. É uma arma exótica e de difícil domínio, mas muito eficaz.

Gládio (Velha Arcádia). A espada tradicional dos gladiadores. Com cerca de 60cm de lâmina reta e empunhadura firme.

Hyssos: (Neokosmos). Tipo de lança pequena, com cerca de 1,5 metro de comprimento, muito usada por mercenários e batedores para combates corpo-a-corpo, ou como 'azagaia'.

Javelin (Todos). Lança leve de arremesso, projetada para ser arremessada a grandes distâncias antes do combate começar.

Katana (Reinos do Sol Nascente). Uma das armas mais tradicionais e caras do Multiverso. Utilizada principalmente pelos Samurais, a katana é mais do que uma arma: é uma tradição familiar. Uma katana é guardada como o maior tesouro que um Samurai possui e é considerada a pior desonra possível perder sua katana. Uma katana pode valer até 10.000gp no mercado negro.

Katar (Índia). Arma de caçar tigres. É usada apoiando-a no antebraço para dar mais impacto nos golpes.

Kopesh (Índia). Adaga curva de um único gume, com cerca de 50cm de comprimento. Muito usada pelos Faquires.

Kau Sin Ke (Oriental). Chicote de aço, formado por pedaços de metal unidos com argolas, formando uma corrente semi-rígida que pode ser usada como arma.

Kontos (Neokosmos). Lança militar de uma ponteira, utilizadas por tropas de infantaria leve e auxiliar, com cerca de 1,80 a 2,00 metros. O guerreiro que a carrega em combate é comumente denominado Kontophoros.

Kopis ou Machaira (Neokosmos). Espada com lâmina encurvada de cerca de 45 centímetros, tradicional de Neokosmos.

Kusarigama (Orientais). Também conhecida como "foice com corrente", esta arma combina o melhor dos dois equipamentos. Pode ser usada para combates próximos ou ataques à distância.

Kwan Tao (Reinos de Jade). O grande machado de guerra. Somente os guerreiros mais fortes eram capazes de manejá-lo de maneira apropriada. Dizem que um golpe bem dado com esta arma era capaz de decepar um cavalo.

Laço de Cowboy (West). Mais um equipamento de rodeios do que uma arma, acabou sendo adaptado para combates. Ele não causa dano, mas Imobiliza o oponente, que precisa passar em um Teste de *Furtividade* contra Dif. 8 para escapar do laço.

Lança Dragonlance (Velha Arcádia). Lança de metal projetada para caçar dragões e criaturas muito grandes. Funciona melhor quando o guerreiro está montado, pois aproveita a carga como bônus de dano. Some a ela um bônus de dano de +1 para cada 4,5m (3 casas) que a montaria se deslocou na rodada em que o golpe é desferido (máx +5).

Lança de Justa (Todos). Lança de madeira projetada para justas e combates esportivos, funciona adequadamente se o atacante estiver montado. Some a ela um bônus de dano de +1 para cada 4,5m (3 casas) que a montaria se deslocou na rodada em que o golpe é desferido (máx +5). O dano é considerado *Não-letal*.

Lança de Kung Fu (Reinos de Jade). Uma lança feita com bambu e uma ponta de metal afiada, mais barata e rápida de ser feita do que uma lança tradicional. É ideal para equipar grandes exércitos rapidamente e de forma econômica.

Lança Leve (Todos). A lança tradicional de exércitos Romanos e da Velha Arcádia, feita de madeira rígida.

Lança Longa (Todos). Muito usada em conjunto com escudos na tradicional "formação tartaruga" dos exércitos romanos. também é muito apreciada por Cavaleiros.

Lança Pesada (Todos). Lança de Cavalaria. Some a ela um bônus de dano de +1 para cada 4,5m (3 casas) que a montaria se deslocou na rodada em que o golpe é desferido (máx +5).

Leque (Orientais). Um leque aparentemente comum, mas que possui as bordas de metal afiadas, como se fossem lâminas. pode ser usado como uma faca.

Leque de Metal (Orientais). Um leque inteiramente constituído de metal, que pode ser usado tanto como um escudo pequeno quanto como uma adaga ou arma de lâminas.

Maça de Cavalaria (Todos). Uma versão da maça com o cabo mais comprido, para ser utilizada montada a cavalo.

Maça de Guerra (Todos). Arma semelhante a um martelo, mas com a bola de metal arredondada na ponta.

Maça-Estrela ou **Morningstar** (Todos). Maça em cuja bola estão afixados diversos cravos ou espinhos de metal. Faz dano por perfuração além do esmagamento.

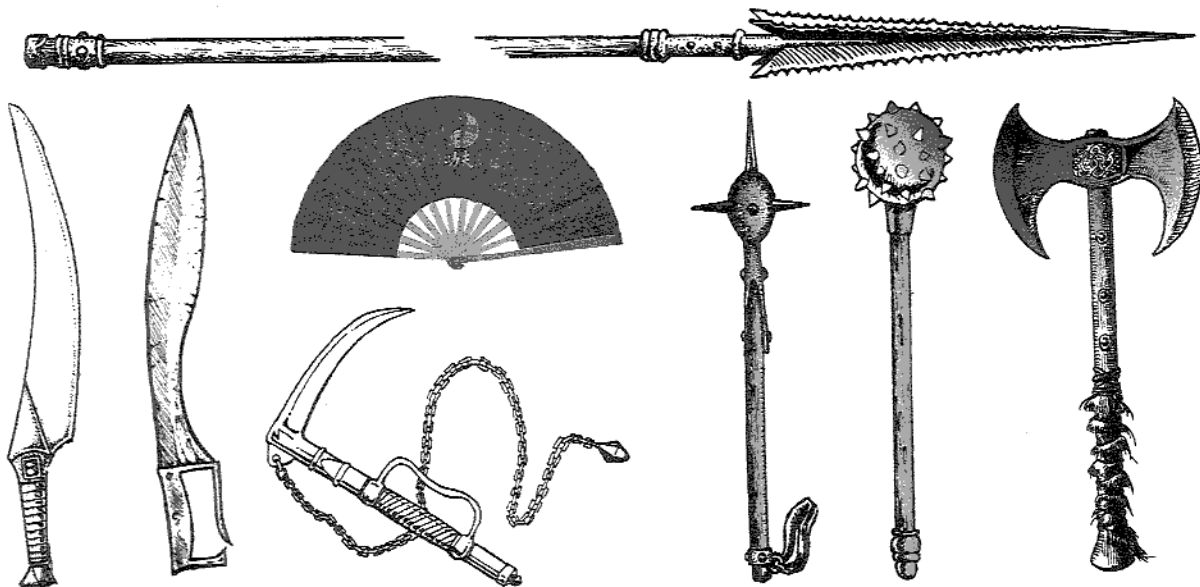
Maça Leve (Todos). Arma menor, usada por jovens ou mulheres. Era mais leve e mais rápida que a maça tradicional.

Machadinha (West). Utilizada pelos Índios, era muito precisa e mortal em seus arremessos.

Machado Bárbaro (Midgard). Também conhecido como Machado dos Vikings. Era uma arma pesada de lâmina dupla, muito utilizada por Bárbaros e Guerreiros das montanhas.

Machado de Arremesso (Todos). Machado mais leve e balanceado, próprio para ser arremessado à distância.

Machado de Combate (Todos). Machado de uma lâmina, usado tanto por lenhadores quanto por soldados.

Main Gauche: (Vitoriana, Hi-Brazil). Arma secundária designada para desarmar o oponente. Pode fazer os Testes de *Desarme* com um bônus de +1

Mangual Duplo (Nova Arcádia). Esta arma exótica possui duas correntes e duas bolas metálicas, uma em cada extremidade. Requer um bom treinamento antes de poder ser usada com eficiência, mas é uma arma assustadora.

Mangual Leve (Todos). Uma arma composta de um cabo, uma corrente e uma bola metálica na ponta, de modo a direcionar a força do Herói em um golpe mortal. Esta versão mais leve foi projetada para poder ser usada com uma mão apenas.

Mangual Pesado (Todos). Esta impressionante arma de combate consiste em um cabo, uma corrente reforçada e um peso de metal com cravos na ponta da corrente. Utiliza o balanço da corrente para projetar uma força destruidora sobre o oponente.

Manopla (Todos). Uma luva de metal, que serve para ampliar o dano dos socos e golpes do guerreiro.

Manopla com Cravos (Todos). Idêntica à manopla, com a adição de cravos de metal.

Manopla do Veterano (Todos). Esta assustadora manopla de combate possui três ou quatro garras de metal com quase 40cm de comprimento cada presas em seu dorso. Muito boa para combates, mas um tanto desajeitadas para se andar com elas.

Martelo de Guerra (Todos). Um martelo de cabo longo, com cerca de 1,5m a 1,8m, de modo a amplificar o dano de cada golpe giratório. É um tanto complexo de ser usado.

Martelo Leve (Todos). Um martelo que pode ser usado tanto como ferramenta quanto como arma. Pode ser arremessado, segurando-se na alça de couro e girando o martelo sobre a cabeça.

Martelo Pesado (Midgard). Um martelo pesado de combate, arma favorita de muitos anões que vivem nas montanhas geladas de Midgard.

Naginata (Reinos do Sol Nascente). Lança formada por um cabo longo adicionado a uma lâmina de katana ou espada. Sua origem se dá no reaproveitamento das lâminas quebradas de katana após os combates, mas com o tempo, adquiriu um certo respeito pelos guerreiros orientais.

Nunchaku (Orientais). Arma composta de dois bastões curtos unidos entre si por uma corrente. Pode ser usado como instrumento agrícola ou como arma.

Nykterida (Neokosmos). Machado de arremesso de dois gumes. O nome deriva da forma das lâminas se assemelharem a duas asas de morcego.

Peixeira (Hi-Brazil). Espécie de facão adaptado para cortar peixes e carnes, mas que é muito comum nos desertos da Caatinga, em Hi-Brazil. Muito resistente e fácil de usar.

Pelekys (Neokosmos). Pesado martelo de combate. Quem o utiliza é denominado Pelekophoros.

Picareta Leve (Todos). Originalmente um equipamento de alpinismo, a picareta leve pode ser usada como arma também.

Picareta Pesada (Todos). Versão da picareta projetada para ser uma arma. Mais pesada e reforçada nos pontos certos.

Picareta do Minerador (Todos). Também conhecida como Picareta de duas mãos. Usada originalmente como ferramenta.

Pillum (Roma). A lança tradicional dos gladiadores e dos soldados romanos nas regiões próximas da Velha Arcádia.

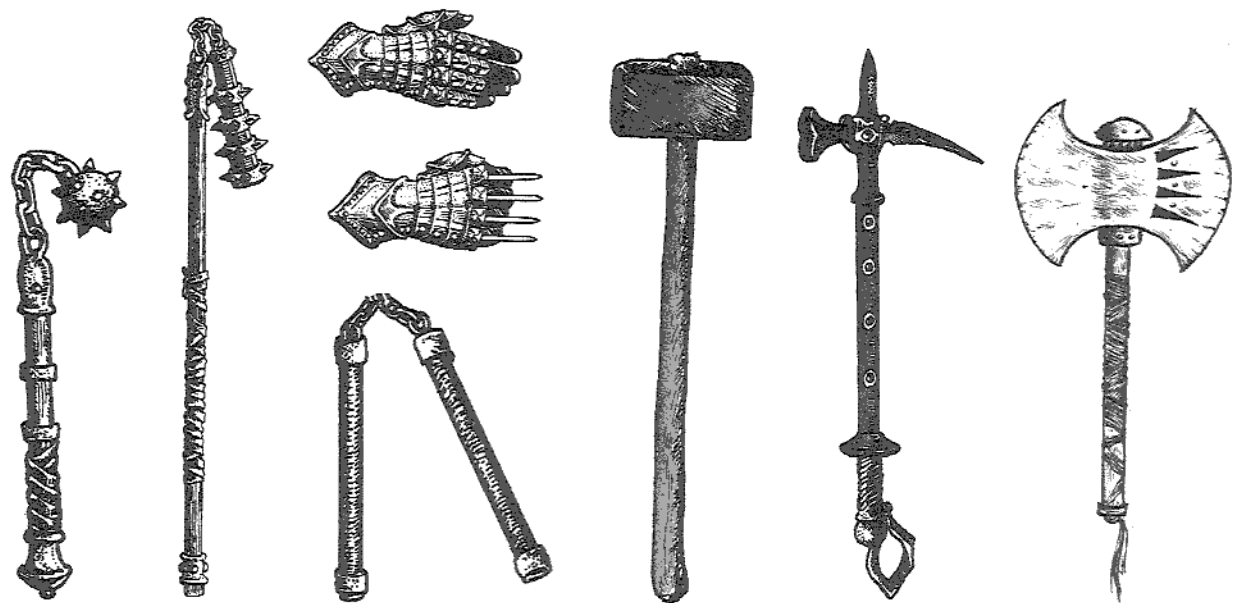
Porrete (Todos). Uma arma prática, simples e efetiva. O porrete causa dano *Não-Letal*.

Pu Dao (Orientais). Uma versão mais leve e ágil do kwan tao, designado para lutadores mais atléticos e não tão fortes.

Rede (Todos). A rede não é originalmente uma arma, mas durante as batalhas de Gladiadores, descobriu-se que poderiam servir como um grande trunfo nas mãos de quem sabe utilizá-las. A rede *Imobiliza* um oponente, que precisa passar em um Teste de *Furtividade* contra Dif. 10 para se desembaraçar da rede.

Ropalo (Neokosmos). Uma clava de madeira, de diversos tamanhos possíveis. Normalmente é uma arma improvisada (uma lança quebrada pode virar uma ropalo!), mas heróis como Herakles já ensinaram às pessoas que devem temer o poder de uma "naca" de pau.

Sagaris (Neokosmos). Machado pesado de guerra, de lâmina dupla. Possui um desenho muito ameaçador.

San Tien Kwan (Orientais). Também conhecido como **bastão tri-partido** ou **bastão de três seções**. É uma arma impressionante e muito perigosa, mas também é uma das mais difíceis de serem dominadas com maestria. Pode ser feita de madeira ou reforçada com anéis de metal.

Shuriken (Orientais). Pequenas armas de arremesso que não causam muito dano, mas que podem ser mergulhadas em veneno para causar um belo estrago à distância.

Tacape (Todos). Machado tosco feito com pedra e madeira. Uma das armas mais rudimentares.

Tetsubo (Orientais). Tipo de bastão com cravos de metal na ponta, balanceado e simples de usar.

Tonfa (Orientais). Arma de golpe, construída em madeira ou metal, composta por duas partes fixas unidas entre si.

Tridente (Todos). Originalmente um instrumento de pesca, foi adaptado para luta pelos Gladiadores e acabou se popularizando entre os guerreiros de cidades costeiras.

Wakisashi (Reinos do Sol Nascente). Espada curta moldada nos mesmos moldes de uma katana. è a arma secundária dos Samurais, Ronins e outros guerreiros orientais.

Xiphidion: (Neokosmos). Típica faca longa utilizada por soldados de infantaria regular com lâmina de 30 centímetros. Embora tenha corte dos dois lados da lâmina, muitos guerreiros a preferem como arma de perfuração e estocada.

Xiphos (Neokosmos). Típica espada pesada de infantaria, com lâmina de corte duplo com cerca de 50 centímetros.

Xyelè: (Neokosmos). Punhal de lâmina curva dos guerreiros de Lykurgia. Possui uma lâmina de cerca de 20 centímetros

Armas de Projéteis

Arco Composto (Todos). Arco com um sistema de curvatura mais acentuado, que reduz o esforço para puxar a corda e permite que se segure a flecha em posição de tiro por mais tempo. É muito caro e complicado de ser fabricado.

Arco Curto (Todos). Arco com cerca de 50cm a 70cm de comprimento, que exige pouca força física de seu usuário.

Arco Longo (Todos). Arco com 70cm a 1m de comprimento. dispara flechas a distâncias mais longas, mas exige mais força do Herói para puxar a corda.

Balestra (Todos). Espécie de Besta que dispara projéteis pequenos de metal. Simples de usar.

Besta de Mão (Nova Arcádia). Besta extremamente leve e reforçada, construída de maneira a poder ser carregada amarrada no pulso e disparada com uma mão apenas.

Besta Leve (Todos). A besta leve só pode disparar as setas mais leves, mas em compensação, não necessita de tanta força para ser armada.

Besta Pesada (Todos). A besta é uma arma muito poderosa, de longo alcance, mas que exige grande força física para ser armada e disparada.

Besta de Repetição (Todos). A besta de repetição é uma arma delicada capaz de disparar múltiplos projéteis leves. Apesar de muito mortal, é um instrumento delicado e fácil de quebrar em combates.

Cajado-Funda (Todos). Utiliza um bastão com uma funda encaixada em uma das pontas.

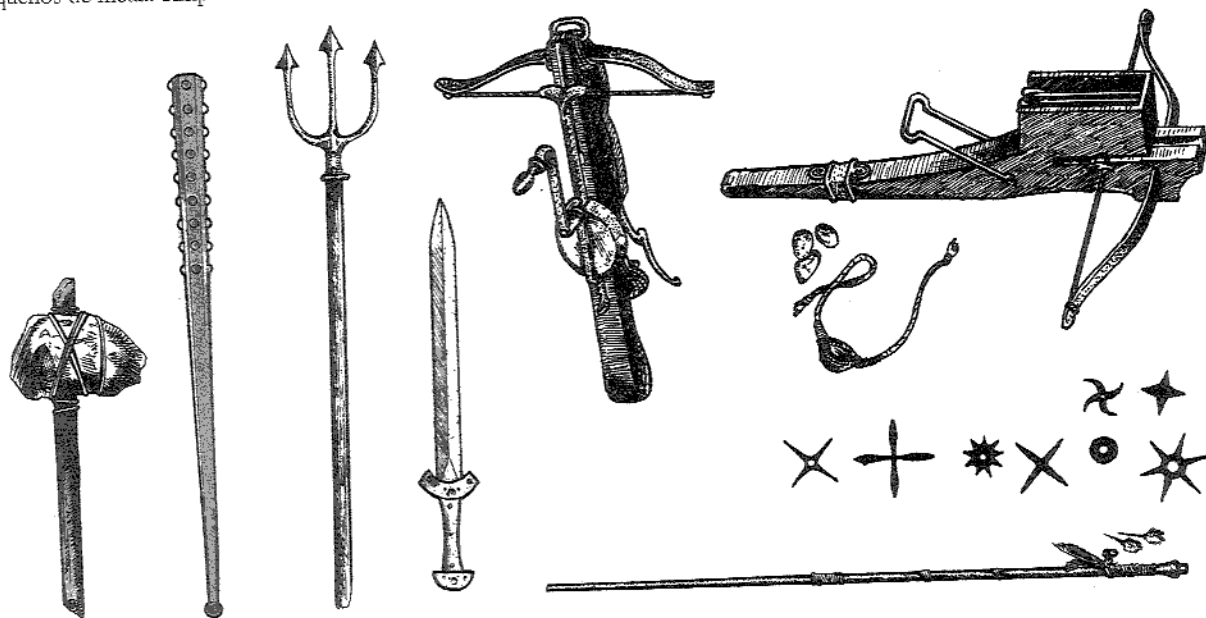
DaiKyo (Reinos do Sol Nascente). O arco zen. Um dos arcos de maior alcance, com pouca exigência de força. São caros e demoram até algumas décadas para serem produzidos.

Estilingue (Todos). Uma das armas de projéteis mais simples que existem, de pouco alcance, mas leve e fácil de ser escondido e transportado.

Gastraphetès (Neokosmos). Tipo de besta, pesada, que dispara projéteis de bronze ou ferro. Embora seja uma arma de grande poderio, não é de fácil manuseio e é imprecisa. Devido ao seu peso considerável, o guerreiro precisa apoiá-la em sua barriga para evitar o grande recuo.

Funda (Todos). Uma versão ainda menos sofisticada do estilingue, compreendendo uma tira de couro usada para projetar pedras com maior velocidade contra um oponente.

Toxon: (Neokosmos). Tipo de arco médio. O arqueiro é denominado Toxotès.

Zarabatana (Todos). Arma capaz de disparar pequenos dardos, muitas vezes impregnados com poderosos venenos ou soníferos. O comprimento da zarabatana está associado à sua precisão e alcance.

Armaduras e Escudos

Armadura a Vapor (Germânia). Armaduras a vapor são exoesqueletos mecânicos que ampliam a FR do usuário, servindo ao mesmo tempo como proteção e como arma de ataque. muitas das armaduras a vapor possuem balestras, armas de fogo ou até mesmo canhões acoplados na armadura.

Armadura de Anéis (Bretanha, Nova Arcádia). A armadura de anéis é composta de anéis largos e grossos de metal entrelaçados com couro e um pouco de cota de malha nas juntas.

Armadura de Batalha (Bretanha, Nova Arcádia, Languedoc). A Armadura mais pesada e completa, mesclando placas rígidas de metal com cota de malha nas juntas.

Armadura de Batalha Completa (Bretanha, Nova Arcádia, Languedoc). A Armadura Completa, com placas de metal cobrindo cada pedaço do Herói e cota de malha nas juntas. Apesar de parecer rígida, com algum treino o Herói seria capaz de batalhar sem grandes problemas dentro dela.

Armadura de Cordas (Oriental, India, 1.001 Noites). Uma armadura simples, constituída de cordas ou cipós entrelaçados para formar uma couraça protetora de corpo inteiro. Fornece uma proteção razoável, mas restringe bastante os movimentos.

Armadura de Escamas (Todos). A Armadura de escamas é uma versão mais avançada da cota de malha. A finalidade das escamas metálicas é proteger melhor o Herói de ataques perfurantes de flechas e lanças.

Armadura de Placas (Todos). Armadura formada por placas rígidas de metal, costuradas em couro com revestimento de cota de malha.

Armadura Nobre de Batalha (Todos). Uma armadura semelhante à Armadura Completa, mas feita sob medida para nobres. Seu preço poderia chegar nas alturas, dependendo do artífice que tenha projetado e construído esta armadura.

Aspidiské (Neokosmos). Escudo pequeno e arredondado, feito de madeira e bronze.

Aspis Hoplon (Neokosmos). Tipo de escudo pesado feito de madeira e revestido em bronze. Um escudo maior, de um hoplita, também é chamado de Aspis Koilê que significa 'escudo-côncavo'.

Bracelete (Todos). Braceletes de metal podem ser utilizados para aparar golpes como se fossem escudos, rebatendo golpes de espada ou de outras armas próximas. Sua vantagem é que a mão onde os braceletes estão permanece livre para empunhar armas ou segurar objetos como livros ou tochas.

Brigandina (1.001 Noites, Orientais). Uma armadura simples e que fornece boa proteção, podendo ser confeccionada em grandes quantidades. É a vestimenta da maioria das tropas dos sultões dos reinos de Bagda e dos Desertos.

Broquel (Todos). Um pequeno escudo que fica preso ao antebraço do Herói e permite a ele utilizá-lo para aparar golpes do oponente. O broquel deixa a mão do Herói livre, mas não pode ser usado para atacar.

Camisão de Cota de Malha (Nova Arcádia, Languedoc). Um camisão formado por elos de metal entrelaçados. É uma armadura pesada e que tende a causar muita fadiga após longos períodos de uso, por causa do sobrepeso nos ombros.

Carapaça Kappa (Orientais). A carapaça se parece com um casco de tartaruga, que o guerreiro prende às costas e carrega consigo. Protege apenas de ataques feitos nas costas do Herói.

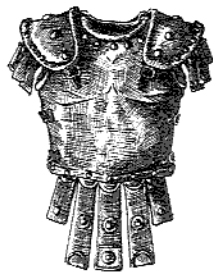
Chalkaspis: (Neokosmos). Escudo retangular pesado feito totalmente de bronze. Muito popular entre os Orosidai.

Corselete de Tecido (Todos). Uma das mais rudimentares armaduras, constituída de tecidos sobrepostos e costurados de maneira a formar uma defesa precária. Protege mais do frio do que dos ataques inimigos.

Corselete de Couro (Todos). Uma versão mais bem produzida do corselete de tecidos, feito com o couro de animais como bois ou búfalos.

Corselete de Couro Reforçado (Todos). A versão do corselete de couro com rebites de metal presos nela.

Corselete de Placas (Todos). Um meio termo entre a armadura de placas e a cota de malhas. Esta armadura é feita através de grandes placas de metal ligadas a uma cota de malha nas juntas, para dar uma mobilidade maior que a armadura de placas.

Cota de Malha (Todos). Versão mais completa do camisão de malha, que recobre boa parte do corpo e possui um cinturão para ajudar a distribuir melhor o peso.

Cota de Ossos (Afrika). Uma armadura semelhante à armadura de placas, mas substituindo o metal por ossos de animais. Pode ser usada por Classes que não utilizam armaduras de metal. Alguns tipos de cotas de ossos são realmente assustadoras.

Cota de Talas (Todos). Armadura composta de talas de metal vertical, costuradas sobre couro e entrelaçadas com uma cota de malha fina nas juntas.

Dhenuka (India, Afrika). Armadura confeccionada com o couro de elefantes, rinocerontes ou hipopótamos.Resistente, mas ao mesmo tempo rígida.

Escudo Circular de Arremesso (Todos). Um escudo que pode ser usado para ataques à distância, como um discus.

Escudo de Ataque (Todos). Escudo de metal com grandes cravos ou espinhos em sua face, ideal para desferir golpes contra um oponente além de servir para a defesa.

Escudo de Corpo (Todos). Escudo largo e longo, com uma ponta embaixo para poder ser cravado no chão. Protege o corpo todo do Herói e pode ser usado como *Cobertura Parcial*, fornecendo um bônus de +2 na Defesa contra ataques de projéteis.

Escudo Grande (Todos). Protege a região do antebraço. Considera-se grandes escudos maiores do que 60cm de diâmetro. Podem ser feitos de madeira ou metal.

Escudo Pequeno (Todos). protege a região do antebraço. Considera-se pequenos escudos com até 60cm de diâmetro.

podem ser feitos de madeira ou metal.

Gibão de Peles (Todos). Armadura mais comuns nas regiões geladas, formada por sobreposição de couro de animais como ursos ou bisões.

Haramaki (Reinos do sol Nascente). Armadura feita com materiais simples (couro e tecidos), mas com extremo cuidado.

Kusari Katabira (Reinos do Sol Nascente). Armadura oriental semelhante à Armadura de Anéis, formada com anéis de metal entrelaçados.

Leque de Metal (Orientais). Com as lâminas abertas, se transforma em um escudo pequeno de metal. Não é tão bom quanto um escudo mas serve para atrapalhar bem os atacantes.

Parmè: Égide. Tipo de broquel, escudo pequeno. É muito utilizado pelas guerreiras setídanes.

Peitoral de Aço (Nova Arcádia). Um peitoral de metal rígido que protege o tórax e as costas do Herói.

Peltarion ou **Peltè** (Neokosmos). Escudo leve em formato de meia-lua. Geralmente é feito de madeira e revestido com couro, mas também pode ser feito com pele de animal curtido. O guerreiro que o carrega é o Peltastès, que normalmente ataca armado com Aichmè.

Spolas (Neokosmos) Armadura leve de couro batido ou outro tipo de tecido grosso.

Thoorax: (Neokosmos). Couraça completa, que cobre o peito, abdômen e costas.

Thyreos: (Neokosmos). Escudo grande e ovalado não muito pesado, geralmente feito apenas de madeira e sem o acabamento em bronze, muito utilizado por tropas auxiliares e mercenárias em escaramuças. O guerreiro é denominado Thyreophoros.

Armas de Fogo

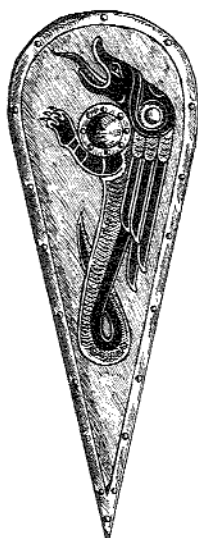
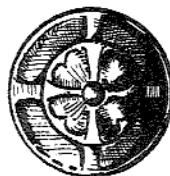
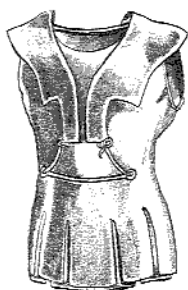
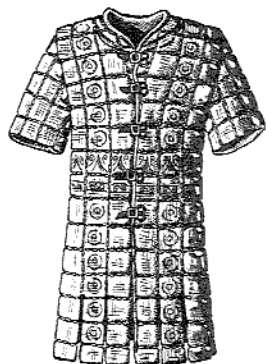
Revólver: (West, Germania). Arma de fogo composta por um cano de disparo alimentado por um cilindro rotativo onde ficam as munições, que dispara um projétil de chumbo a grandes velocidades, causando dano por Perfuração.

Rifle: (West, Germania). Versão longa do revólver. Possui um alcance maior e pode disparar projéteis mais poderosos.

Espingarda (West, Germania). Arma de fogo que dispara pedaços de chumbo em uma determinada área, acertando todos os alvos que nela se encontrem. Possui alcance limitado, mas um dano muito grande.

Gunblades: Gunblades são armas mistas, resultado da fusão de uma espada (de qualquer tipo) com um revólver por um Artífice de Graduação mínima [Ótima]. Para calcular o custo, some os valores da lâmina+revólver e multiplique por x3.

Metralhadora (West, Germania). Arma de fogo semi-automática de grande calibre, capaz de causar um estrago imenso no campo de batalha. São extremamente caras e valiosas.

Explosivos (West, Germania). São materiais químicos ou alquímicos usados para causar grande dano em estruturas. os mais comuns são barris de pólvora, dinamite e TNT.

Arma	Preço	Dano	Peso	FR	DEX	Duas Mãos	Alcance	Tipo	Origem
Combate Desarmado	-	1d2	-	-	-	-	-	E	-
Adaga / Encheiridion	2gp	1d3	0,5Kg	-	-	-	3+2xFR	P/C	-
Adaga Katar	5gp	1d6	1,5Kg	-	-	-	-	P	Índia
Adaga Sai / Main-Gauche	4gp	1d3+1	0,5Kg	-	-	-	3+2xFR	P	-
Alabarda	20gp	2d3	6Kg	1	-	sim	-	C	-
Arpão de Pesca	1gp	1d3	1Kg	-	-	-	3+2xFR	C	-
Bastão	3gp	1d3+1	2Kg	-	-	sim	-	E	-
Bastão de Rato	7gp	1d3+1	2Kg	-	1	sim	-	E	Oriente
Bastão Reforçado	5gp	1d6	3Kg	1	-	sim	-	E	-
Bengala / Bordão	1sp	1d3	2Kg	-	-	-	-	E	-
Bengala-Florete	15gp	1d3+1	2kg	-	-	-	-	E/C	-
Bola com Corrente	5gp	1d3+1	4Kg	-	1	-	(+1)	E	-
Boleadeira	2gp	1d3	1Kg	-	1	-	3+2xFR	E	-
Bumerangue	5gp	1d3	0,8Kg	-	-	-	3+2xFR	C/E	-
Cajado	5gp	1d3	1Kg	-	-	sim	-	E	-
Carta de Baralho de Metal	2sp	1d3	0,2kg	-	1	-	3+2xFR	C	West
Chakram (Disco de Metal)	12gp	2d3	1Kg	-	1	-	3+2xFR	C	Jade
Chicote	5sp	1d3	1Kg	-	2	-	(+1)	C	-
Chicote de Ferro / Kau Sin Ke	12gp	2d3	2Kg	-	1	-	(+1)	E	Oriente
Clava / Ropalo	3sp	1d3+1	1,5Kg	-	-	-	-	E	-
Corrente	12gp	1d3+1	3Kg	-	1	-	(+1)	E	-
Corrente com Cravos	25gp	2d3	5Kg	-	2	sim	(+1)	C/E	-
Dardo	5sp	1d2	0,1Kg	-	1	-	3+2xFR	P	-
Discus	2gp	1d3	0,5Kg	-	1	-	3+2xFR	C	Neokosmos
Escudo Circular de Arremesso	45gp	1d3	1Kg	-	1	-	3+2xFR	E	-
Escudo de Ataque	20gp	1d3	2Kg	-	-	-	-	P	-
Espada Bastarda (1 mão)	35gp	2d3	5Kg	1	-	-	-	C	-
Espada Bastarda (2 mãos)	35gp	2d3+1	5Kg	1	-	sim	1+FR	C	-
Espada Cimitarra (Curta)	18gp	1d3+1	2Kg	-	-	-	1+FR	C	1001 Noites
Espada Cimitarra (Longa)	25gp	1d6	3Kg	-	-	-	1+FR	C	-
Espada Claymore	100gp	1d6+1	5Kg	1	-	sim	-	C	-
EspadaCurta/Gládio/Xiphos/Kopesh	10gp	1d3+1	1,5Kg	-	-	-	1+FR	P/C	-
Espada de Duas Mãos	75gp	1d6+1	5Kg	1	-	sim	-	C	-
Espada de Lâmina Dupla	30gp	1d6	7,5kg	1	1	sim	-	C	-
Espada de Treinamento / Boken	3gp	1d3	1,0Kg	-	-	-	1+FR	E	-
Espada Larga	40gp	1d6	3Kg	-	-	-	1+FR	C	-
Espada Longa	15gp	1d6	4Kg	1	-	-	1+FR	C	-
Espada Montante	50gp	1d6+1	10Kg	2	-	sim	-	C	-
Espada No Dachi	75pg	1d6	12Kg	3	-	sim	(+1)	C	Sol Nascente
Espada Rapier / Florete	15gp	1d3+1	1Kg	-	-	-	-	P	-
Espada Sabre	15gp	1d6	1,5Kg	-	-	-	1+FR	C/P	-
Espada Tien	250gp	1d6	2Kg	-	-	-	-	C	Jade
Espada-Corrente	150gp	1d6	3Kg	-	1	-	(+1)	C	Áfrika
Espinho de Emei	5gp	1d3	0,3Kg	-	-	-	-	P	Jade
Faca / Xyelê	15sp	1d3	0,3Kg	-	-	-	3+2xFR	C	-
Facão de Kung Fu	10gp	1d6	1,5Kg	-	-	-	-	C	Jade
Flauta Longa de Metal	30gp	1d6	1Kg	-	-	-	1+FR	E	Oriente
Foice	2gp	1d3	0,5Kg	-	-	-	-	C	-
Foice de Drepanon	25gp	1d6	5Kg	1	-	sim	-	C	Neokosmos
Foice Longa (Ceifadeira)	20gp	1d6	5Kg	1	-	sim	-	C	-

FR e **DEX** indicam a Força e Destreza mínimas para se utilizar estas armas.

Arma	Preço	Dano	Peso	FR	DEX	Duas Mãos	Alcance	Tipo	Origem
Garras de Tigre	25gp	1d6	2Kg	-	1	-	-	C	Jade
Katana (1 mão)	400gp	2d3	3Kg				1+FR	C/P	Sol Nascente
Katana (2 mãos)	400gp	2d3	3Kg	-	-	-	1+FR	C/P	Sol Nascente
Kusarigama	18gp	1d3+1	3Kg	-	1	sim	(+1)	C	Sol Nascente
Kwan Tao	25gp	2d3+2	7Kg	2	-	sim	-	C	Jade
Laço de Cowboy	1gp	-	1Kg	-	2	sim	1+FR	-	West
Lança de Justa*	30gp	1d3+1	7Kg	2	-	-	-	P	-
Lança de Kung Fu	1gp	1d3+1	3Kg	-	-	sim	1+FR	P	Jade
Lança Dragonlance	50gp	2d3+2	7,5kg	2	-	sim	-	P	-
Lança Javelin / Azagaia / Aichmè	1gp	1d3	1Kg	-	-	-	3+2xFR	P	-
Lança Leve / Pillum / Hyssos	2gp	1d3+1	2,5Kg	-	-	-	3+2xFR	P	-
Lança Longa / Kontos	4gp	1d6	3,5Kg	-	-	sim	(+1)	P	-
Lança Pesada / Dory	5gp	2d3	4,5Kg	1	-	sim	1+FR	P	-
Leque	5gp	1d2	0,3Kg	-	-	-	-	C	Oriente
Leque de Metal	10gp	1d3+1	1Kg	-	-	-	1+FR	C	Oriente
Maça de Cavalaria*	20gp	2d3+1	4Kg	1	-	sim	-	C/P	-
Maça de Guerra	12gp	1d6	3Kg	-	-	-	1+FR	E	-
Maça Leve	5gp	1d3+1	2Kg	-	-	-	1+FR	E	-
Maça-Estrela (Morningstar)	8gp	1d6	3Kg	-	-	-	1+FR	E/P	-
Machadinha / Tacape / Axinè	3gp	1d3	1Kg	-	-	-	3+2xFR	C	-
Machado Bárbaro / Sagaris / Oxé	20gp	1d6+1	5Kg	1	-	sim	1+FR	C	-
Machado de Arremesso	8gp	1d3+1	1,5Kg	-	-	-	3+2xFR	C	-
Machado de Combate / Axinè	10gp	1d6	3,5Kg	-	-	-	1+FR	C	-
Mangual Duplo	90gp	1d6	5Kg	1	1	sim	-	E	-
Mangual Leve	8gp	1d6	3Kg	-	-	-	-	E	-
Mangual Pesado	15gp	2d3	4Kg	1	-	sim	-	E	-
Manopla**	2gp	1d3	1Kg	-	-	-	-	E	-
Manopla com Cravos**	5gp	1d3+1	1Kg	-	-	-	-	E	-
Manopla do Veterano**	10gp	1d6	1,5Kg	-	-	-	-	C	-
Martelo de Guerra	20gp	2d3	4Kg	1	-	sim	-	E	-
Martelo Leve	3gp	1d3+1	1,5Kg	-	-	-	3+2xFR	E	-
Martelo Pesado / Pelekys	12gp	1d6	3Kg	-	-	-	1+FR	E	-
Naginata	9gp	1d6	5Kg	-	-	sim	1+FR	C	Oriente
Nunchaku de Madeira	6gp	1d3	1Kg	-	1	sim	-	E	Oriente
Nunchaku de Metal	15gp	2d3	2Kg	-	1	sim	-	E	Oriente
Nykterida	5gp	1d3	1Kg	-	-	-	3+2xFR	C	Neokosmos
Peixeira	2gp	1d6	1,5Kg	-	-	-	-	C	Hi-Brazil
Picareta Leve	4gp	1d3	1,5Kg	-	-	-	3+2xFR	P	-
Picareta Pesada	8gp	1d6	3Kg	-	-	-	1+FR	P	-
Picereta de Minerador	12gp	2d3	5Kg	1	-	sim	-	P	-
Porrete	5sp	1d3+1	2Kg	-	-	-	-	E	-
Pu Dao	10gp	1d3+1	3Kg	-	-	sim	-	C	Jade
Rede	20gp	-	3Kg	-	1	-	1+FR	-	-
San Tien Kwan	20gp	1d6	3Kg	-	2	sim	-	E	Jade
Shuriken	2sp	1d3	0,1Kg	-	1	-	3+2xFR	P	Sol Nascente
Tetsubo	5gp	1d6	3Kg	-	-	sim	-	E	Oriente
Tonfa	5sp	1d3+1	1Kg	-	-	-	-	E	Oriente
Tonfa de Metal	5gp	1d6	3kg	-	-	-	-	E	Oriente
Tridente	9gp	1d3+1	3Kg	-	-	-	1+FR	P	-
Wakizashi	300gp	1d3+1	1,5Kg	-	-	-	1+FR	C/P	Sol Nascente

* Apenas Combate Montade   ** Permite o uso da mão com DEX -3   (+1) Alcança 1 casa além da adjacente.

Armas de Distância

Arma	Preço	Dano	Peso	FR	DEX	Duas Mãos	Alcance	Tipo	Origem
Arco Curto	30gp	1d3+1	1Kg	-	1	sim	12	P	-
Arco Longo / Toxon / Ofá	75gp	1d6	1,5Kg	1	1	sim	20	P	-
Arco Composto	100gp	1d6+1	1,5Kg	-	1	sim	22	P	-
Balestra	100gp	1d3	2Kg	-	1	sim	12	E	-
Besta de Mão	100gp	1d3	1Kg	-	1	-	6	P	-
Besta Leve	35gp	1d3+1	2Kg	1	1	sim	16	P	-
Besta Pesada	50gp	1d6	4Kg	2	1	sim	24	P	-
Besta de Repetição	250gp	1d6	4Kg	1	1	sim	12	P	-
Dai kyu	120gp	1d6	2Kg	1	1	sim	30	P	Sol Nascente
Estilingue	1sp	1d3	0,5Kg	-	-	-	3+2xFR	E	-
Gastraphetès	200gp	2d3+2	20Kg	3	-	sim	6	P	Neokosmos
Funda	5sp	1d2	0,3Kg	-	1	-	3+2xFR	E	-
Zarabatana	2gp	1	0,2Kg	-	-	-	3	P	-
Zarabatana Longa	5gp	1	0,3Kg	-	-	sim	8	P	-

Armas de Fogo

Arma	Preço	Calibre	Peso	Capacidade	Duas Mãos	Alcance	Tipo
Revolver - Colt Navy	100gp	.36 / .44	1,3Kg	6	-	8	balístico
Revolver - Colt Peacemaker	280gp	.45	1,6Kg	6	-	10	balístico
Revolver - Derringer*	12gp	.22 / .38	0,4Kg	2	-	6	balístico
Revolver - Derringer*	35gp	.44	0,7Kg	1	-	6	balístico
Revolver - LeMat Cavalry	110gp	.44	1,3Kg	9	-	8	balístico
Revolver - LeMat Cavalry	110gp	.65	1,8Kg	1	-	8	balístico
Revolver - Navy Sheriff	130gp	.44	1,2Kg	6	-	8	balístico
Revolver - Pepperbox*	200gp	.22	1,0Kg	4	-	10	balístico
Revolver - S&W Army	250gp	.44	1,2Kg	6	-	10	balístico
Rifle - Henry Military	560gp	.44	3,5Kg	13	sim	20	balístico
Rifle - Henry Repeater	620gp	.44	3,5Kg	15	sim	20	balístico
Rifle - Sharps 1852	280gp	.50	3Kg	1	sim	16	balístico
Rifle - Sharps Buffalo	530gp	.44	3Kg	1	sim	20	balístico
Rifle - Springfield Trapdoor	250gp	.50	3Kg	1	sim	20	balístico
Rifle - Winchester Yellowboy	370gp	.44	3,5Kg	12	sim	16	balístico
Rifle - Winchester Rifle	220gp	.32	3Kg	12	sim	12	balístico
Rifle - Winchester 45	440gp	.45	3Kg	10	sim	16	balístico
Espingardas - Colt	130gp	12	3Kg	2	sim	10	balístico
Espingardas - Loomis	130gp	12	3Kg	2	sim	10	balístico
Metralhadora - Gatling	7.500gp	.58	60Kg	100	sim	18	balístico
Explosivo - Dinamite	40gp	-	0,2Kg		-	3x2+FR	fogo
Explosivo - Nitroglicerina	30gp	-	0,1Kg		-	3x2+FR	fogo
Explosivo - Pólvora (barril)	400gp	-	30Kg		sim	-	fogo

* Podem ser escondida na palma da mão.

Armaduras

Armadura	custo	peso	IP-C	IP-E	IP-P	CON	DEX	AGI
Corselete de Tecido	5gp	5Kg	1	-	-	-	-	-
Corselete de Couro / Spolas	10gp	7,5Kg	1	-	1	-	-	-
Armadura de Cordas	15gp	7,5Kg	1	1	-	-	-	-1
Cota de Ossos	20gp	10Kg	1	1	-	-	-	-1
Corselete de Couro Reforçado	25gp	10Kg	1	1	1	-	-1	-
Haramaki	200gp	7,5Kg	2	1	2	-	-	-1
Carapaça Kappa**	30gp	10Kg	3	1	3	1	-	-1
Camisão de Cota de Malha	100gp	12,5Kg	2	1	1	2	-1	-1
Gibão de Peles	15gp	12,5Kg	2	-	1	-	-	-1
Dhenuka (Pele de Paquiderme)	300gp	12,5Kg	2	2	2	1	-1	-3
Armadura de Anéis	100gp	10Kg	2	2	1	1	-2	-2
Cota de Malha	150gp	20Kg	2	2	1	2	-2	-1
Brigandina	300gp	20Kg	2	2	2	1	-2	-2
Armadura de Escamas	140gp	17,5Kg	2	2	2	2	-2	-1
Peitoral de Aço / Corselete de Placas	200gp	15Kg	3	2	2	1	-2	-2
Cota de Talas	200gp	22,5Kg	3	3	3	2	-2	-3
Armadura de Placas / Thoorax	600gp	25Kg	3	3	3	2	-1	-2
Kusari Katabira	500gp	17,5Kg	3	3	3	2	-3	-3
Armadura de Batalha	1.500gp	25Kg	3	3	3	2	-2	-3
Armadura de Batalha Completa	5.000gp	35Kg	4	4	4	3	-3	-3
Armadura Nobre de Batalha	7.500gp	30Kg	4	4	4	2	-3	-2

Escudos

Escudo	preço	peso	FR	Escudo	IP Projétil
Braclete*	20gp	2Kg (par)	-	-	-
Broquel* / Aspidiske* / Parmê*	15gp	2,5Kg	-	-	-
Escudo de Ataque	20gp	2Kg	-	-	-
Leque de Metal	10gp	0,3Kg	-	-	1
Escudo Pequeno de Madeira	3gp	2,5Kg	-	1	1
Escudo Pequeno de Metal	9gp	3Kg	-	1	2
Escudo Circular de Arremesso	45gp	1Kg	-	1	2
Escudo Grande de Madeira / Thyreus	7gp	5Kg	-	2	2
Escudo Grande de Metal / Aspis Hoplon	20gp	7,5Kg	1	2	4
Chalkapis	30gp	12Kg	2	2	5
Escudo de Corpo	30gp	22,5Kg	3	3	6
Peltarion*** / Peltê***	5gp	2,5Kg	-	1	1

* Estas proteções mantém a mão livre para realizar qualquer tipo de ação.
** Protege apenas as Costas do Personagem.
*** Permite o uso combinado com **Lança Longa**.

Equipamentos

Algemas: algemas são grilhões de metal que podem ser presos aos pulsos ou tornozelos das vítimas. O Teste para se libertar de uma algema é feito com *Fechadura* contra Dificuldade igual a 10+Graduação da algema.

Algibeira: algibeiras são pequenas bolsas de couro que servem para guardar objetos pequenos ao redor de um cinto.

Anel com Brasão (sinete): a Graduação define a qualidade e o material do qual é feito o anel com brasão.

Apito: um apito pode ser escutado a até 30m (20 casas) de distância +30m (20 casas) por Graduação.

Aríete portátil: uma peça de madeira reforçada com ferro, pesando cerca de 50kg, útil para arrombar portas. O aríete causa 1d6 pontos de dano para cada Personagem que o manejar. Com 2 alças, até 2 pessoas podem manejá-lo; com 4 alças, até 4 pessoas.

Barril: estruturas em madeira revestidas internamente de modo a transportar líquidos em segurança. Normalmente são comercializados em dois tamanhos: 25 litros e 100 litros.

Baú: a Graduação define a qualidade artística do baú (para fechar o baú, complete com o equipamento "Tranca").

Bola de Pok-a-Tok: feita de couro costurado, com diâmetro variando entre 15 e 30cm.

Caneco de Cerâmica: a Graduação define a qualidade. Canecos comportam 500ml de bebida.

Caneta Tinteiro: a Graduação define a qualidade do material e o valor monetário e estético da caneta.

Cantil: serve para carregar água ou outros líquidos. O cantil de couro comporta 1,5 litros e os de metal 250ml (um frasco). A Graduação define a qualidade (e valor) do artesanato.

Cesto: feito geralmente de vime trançado. os mais comuns são feitos para transportar 10 litros ou 50 litros (com alças).

Cobertor de Inverno: A Graduação define a raridade do animal cuja pele foi usada para fazer o cobertor. Desde lã de carneiro até pele de grifo.

Corda: as cordas possuem 1 PV para cada Graduação e conseguem suportar peso com FR equivalente à sua Graduação.

Corrente: correntes possuem 5 PVs para cada Graduação.

Espelho de Metal (30cm): a Graduação define a qualidade e valor (do artesanato e materiais raros) do espelho.

Estrepes: causam dano de 1d3. 1kg de estrepes cobre uma área de 1,5 x 1,5m (1 casa). Um Personagem precisa passar em um Teste de AGI vs. Dif. 10 para atravessar uma casa recoberta de estrepes sem pisar em uma delas.

Frasco (250ml): feito de vidro. Quebra se receber 1 ponto de dano em um ataque ou se for arremessado no chão. A Graduação define a qualidade artística do artesanato.

Garrafa (500ml): quando quebrada, pode ser usada como arma capaz de causar 1d3 pontos de dano.

Giz. Pode ser usado para traçar símbolos ou runas.

Ingresso para Pok-a-tok: a Graduação define o local nas arquibancadas. Quanto mais privilegiado, mais caro.

Jarro de Cerâmica: carrega cerca de 1 litro de líquido.

Lâmpada: ilumina uma área de 4,5m de raio por 6 horas utilizando-se de 500ml de óleo [Normal].

Lanterna Coberta: idêntica a uma lâmpada, mas possui uma proteção para que a chama não apague tão facilmente com ventos. A Graduação define a qualidade artística da lanterna.

Lanterna Furta-Fogo: lanterna projetada para iluminar um cone de até 18m à frente, durante 6 horas, com 500ml de óleo [Normal]. Pode ser carregada com apenas uma mão.

Mapa: a Graduação define não apenas a qualidade artística do mapa, mas também o bônus em Testes de Resistência contra fogo ou água que estejam a danificar o mapa.

Mochila: carrega cerca de 20kg de equipamento.

Óleo (500ml): em pequenos frascos que podem ser arremessados. Óleos podem ser usados para abastecer lanternas e lamparinas, durante 6 horas por Graduação. Pode ser espalhado em um círculo com 1,5m de raio, que causa 1d3 pontos de dano em 1d6 rodadas a qualquer Personagem que atravessar esta área.

Óleo de Combate (500ml): Pode ser arremessado sobre uma criatura, pois é mais pegajoso que óleo normal. Causa 2d6 pontos de dano por 1d3 rodadas (a vítima pode fazer um Teste de Resistência vs. Dif 9 para reduzir o dano á metade).

Panela de Ferro: a Graduação define a qualidade artística da panela, mas não dá nenhum bônus para a Perícia *Cozinhar*.

Pederneira e Isqueiro: acender uma tocha usando pedreneira e isqueiro demora uma rodada completa.

Perfume: a Graduação define a qualidade do perfume.

Píton: um píton é um prego de metal com buraco para passar uma corda, muito utilizado em escaladas. A Graduação define a FR do píton e define quanto peso ele agüenta.

Rações de Viagem (por dia): a Graduação define a qualidade da comida. A ração é suficiente para manter um Personagem alimentado durante um dia.

Tenda: Provê proteção para dois Personagens. A Graduação define o luxo das acomodações.

Tenda Grande: para 4 Personagens de tamanho médio.

Tocha: uma tocha queima durante 1 hora por Graduação, iluminando um raio de 6m com iluminação [Normal] e 12m com iluminação [Fraca].

Tranca: O Teste para abrir uma tranca é feito com *Fechadura* contra Dificuldade igual a 10+Graduação da tranca.

Itens e Serviços Religiosos

Água Benta: pode ser utilizado contra mortos-vivos, causando 1d6 pontos de dano por frasco (250ml).

Água "Santa": é água comum "abençoada" por um pastor de Jizuis. Não tem efeitos práticos.

Envelope "Sagrado": usado para coletar as doações dos crentes. a Graduação define o valor da oferta.

Remoção de Encosto: "serviço" de teatro prestado por Pastores de Jizuis para conseguir maiores doações dos fiéis. Em caso de possessão real, procure um Clérigo de uma religião séria.

Sal de Jizuis: traz amor e felicidade das bênçãos de Jizuis. Não possui efeitos práticos de jogo.

Símbolo Sagrado: usado para afastar Mortos-Vivos. A Graduação define o material com o qual o símbolo é feito (de madeira até platina com pedras preciosas).

"Terreno nos Céus": vale-terreno para a vida após a morte. Quanto maior a Graduação, mais próximo de Jizuis.

Trombeta "Mágica": não possui efeitos práticos. A Graduação define o valor da oferta pela "trombeta".

Vestimentas de Clérigo: a Graduação define a qualidade das roupas ritualísticas do Clérigo ou Sacerdote.

Equipamentos Especiais

Ácido (250ml): Causa 1d6 por Graduação de dano ácido. A vítima de um ataque com ácido pode fazer um Teste de CON vs. Dif. 9 para reduzir o dano à metade.

Ampulheta: Em vários tamanhos, podendo marcar 1, 2, 5, 10 ou 20 rodadas com precisão. A Graduação define os materiais e a qualidade artística de uma ampulheta.

Antídoto (50ml): Um antídoto, quando ingerido, permite a um Personagem receber um bônus igual à Graduação contra envenenamento nas próximas 12 horas.

Balança de Mercador: Para marcar pesos e medidas com precisão. Pode suportar até 10kg em cada prato.

Bastão de Fumaça: Bastão de madeira tratado com elementos alquímicos. Solta uma fumaça colorida (cores variam com o tipo de bastão) capaz de preencher um cubo com aresta igual a 1,5m (1 casa) por Graduação.

Bolsa de Componentes: Preparada especificamente para Magos e Bruxos organizarem seus componentes materiais.

Carvorita: material especial que se assemelha a um pedaço de carvão que, quando aquecido, pode fazer levitar até 100x o seu peso próprio. Pedaços de carvorita pesam aprox. 100g.

Clepsidra: relógio de água feito com partes metálicas. De extrema precisão, mas muito caro. Utilizado por alquimistas e estudiosos em suas pesquisas místicas.

Fogo Alquímico: Óleo especial que se incendeia em contato com o ar e causa 2d6 pontos de dano por 1d3+1 rodadas (a vítima pode fazer um Teste de Resistência vs. Dif 10 para reduzir o dano à metade).

Grimório em Branco (100pgs): Para grimórios maiores ou menores, basta fazer uma regra de três para calcular o valor. A Graduação fornece um bônus em Testes de Resistência contra dano baseado em fogo ou água, bem como a qualidade artística da capa/encadernação do grimório.

Luneta: a Graduação define o aumento e qualidade da luneta.

Instrumento Musical: a Graduação indica a qualidade do instrumento e fornece um bônus na Perícia *Música* de acordo com a Graduação [+0 para **Normal**, **Bom** e **Ótimo**, +1 para **Incrível** e **Superior** e +2 para **Heróico**].

Laboratório de Alquimia: inclui os equipamentos necessários para a pesquisa e desenvolvimento de novos Rituais.

Tocha da Chama Eterna: um bastão preparado especialmente com o Ritual *Chama Contínua*. Ilumina um raio de 6m ao redor da tocha.

Itens Ilegais

Cookha: Cookha é um cogumelo alucinógeno Hibraziliano capaz de conceder pequenos poderes aos seus usuários, mas ao mesmo tempo deixá-los susceptíveis a comandos verbais dados por pessoas que estejam próximas e saibam como usá-la. Os efeitos duram por algumas horas e ficam a cargo do Mestre, mas não podem passar de um bônus de +1 em alguma Habilidade, Perícia ou Atributo. Cookha não possui Graduação.

Erva-dos-Halflings: Uma erva de fumo que faz com que as pessoas relaxem e se tornem mais amigáveis e receptivas. Muito usada nas celebrações Halflings, mas proibida em muitas partes do Multiverso.

Escravo: a Graduação do escravo varia com o maior Atributo ou Perícia que o escravo possui. Por exemplo, um Minotauro *"de força Incrível"* ou uma mulher *"de beleza superior"*, e preço correspondente. O mesmo vale para cozinheiros, artesãos, ferreiros e outros. A escravidão é proibida na grande maioria das culturas do Multiverso, mas culturalmente tolerada em muitos bolsões.

Bebida	dose	garrafa	barril (25l)	barril (100l)	Origem
Absinto	2gp	20gp	-	-	-
Baijiu	3cp	2sp	2gp	7gp	Jade
Bourbon Whiskey	3sp	3gp	50gp	150gp	West
Cachaça	2cp	1sp	1gp	3gp	Hi-Brazil
Cerveja	4cp	2sp	2sp	7gp	-
Champagne	-	6sp	-	-	Languedoc
Cognac	1sp	6sp	-	-	Languedoc
Gin	3sp	4gp	70gp	200gp	-
Huangjiu	4cp	2sp	2sp	7gp	Jade
Licor	1sp	1gp	-	-	-
Retsina	-	2sp	2gp	7gp	Velha Arcádia
Rum	4cp	2sp	2sp	7gp	Caribbe
Saquê	3sp	3gp	50gp	150gp	Sol Nascente
Scotch Whiskey	5sp	6gp	100gp	300gp	West, Bretanha
Tequila	2cp	1sp	1gp	3gp	West, Caribbe
Vinho Branco	-	2sp	2gp	7gp	-
Vinho Tinto	-	2sp	2gp	7gp	-
Vodka	3sp	3gp	50gp	150gp	Germânia

Todos os preços acima são válidos para bebidas de qualidade **[Normal]**

Alimentação e Hospedagem

Carne (pedaço): a Graduação indica o tipo de carne. Quanto maior a Graduação, mais nobre e raro é o animal.

Frutas, pãos, queijos e demais alimentos (quilo): a Graduação indica a raridade e qualidade do alimento.

Hotel/Alojamento (diária): a Graduação indica a qualidade do hotel/hospedaria e atendimento.

Bordel (por "período"): A Graduação determina a qualidade do "serviço", variando de acordo com a beleza das "atendentes" e suas especialidades.

Refeições (por dia): a Graduação da refeição indica a qualidade da comida.

Canhões

Canhão de Campo: disparam projéteis de 25 a 50kg, a uma taxa de um ou dois disparos por hora. Costumam ser montados no próprio campo de batalha e exigem uma dúzia de Personagens para carregar as peças e montá-lo corretamente, em 2d3+1 horas.

Canhão Pequeno: compostos de um cano de metal emoldurado em uma estrutura de madeira. Podem ser manejados por dois Personagens.

Canhão de Fileira: Maiores e mais poderosos, são usados contra castelos ou portões.

Canhão Grande: versão maior do canhão pequeno. Precisa de 6 Personagens para ser manobrado.

Langridge: canhão que dispara farpas e pedaços de metal ao invés de um projétil único. Ele causa dano em todos os Personagens e estruturas que estiverem à sua frente.

Morteiro de Cerco: Dispara granadas ou explosivos sobre muralhas. Seu disparo não é direto, mas como uma forma de propulsão, o que causa um alcance mínimo para seu disparo.

Pot-de-Fer: vasos pequenos de ferro ou cobre, com formato semelhante a um sino de igreja, que podem ser carregados e acesos por um único homem. Possuem um pavio em uma extremidade e disparam pedaços de metal.

Canhões	Alcance	Explosão	Impacto
Pot-de-Fer	500m	2d6	-
Canhão Pequeno	500m	3d6	10
Canhão de Fileira	200m	3d6	5
Canhão Grande	400m	4d6	20
Morteiro de Cerco*	200m/800m	3d6	30
Canhão de Campo	1600m	5d6	30
Langridge	100m	5d6**	-

* Morteiros disparam os projéteis para cima. O primeiro alcance representa o alcance **mínimo**, antes do qual não é possível acertar o alvo com esta arma.

Materiais Especiais

Armas e Equipamentos podem ser fabricados em outros materiais, de acordo com a necessidade.

Bronze: versão primitiva de algumas armas. Flexível, porém mais bonito do que os metais tradicionais. Quando em combate, em uma Falha crítica contra uma arma de ferro, uma arma de bronze pode se quebrar. Não possui modificadores em termos de jogo.

Ferro-Frio: ferro que é moldado sem ser aquecido, apenas através do martelo e bigorna. Ele é mortal contra seres de sangue Feérico. Não possui modificadores em termos de jogo.

Hadjar: um ser sobrenatural de outro Plano que seja morto por uma arma de Hadjar é destruído para sempre. Não possui modificadores em termos de jogo.

Kryoatsali: Material que só pode ser encontrado em Neokosmos, de aspecto escuro e extrema qualidade. Considere a arma como sendo uma arma +1 (+1 para ataque e +1 para dano), mas que é mundana para todos os outros aspectos, não podendo ser cancelada ou anulada por Rituais.

Mithril: Material encontrado nos Reinos Subterrâneos, muito raro e extremamente valioso. Armas de Mithril são consideradas armas +1 (+1 para ataque e +1 para dano), Armaduras de Mithril recebem +1 em IP para todos os tipos de dano e pesam apenas 25% do peso de uma equivalente de ferro.

Orichalcum: Metal avermelhado utilizado para a construção de armas e equipamentos na Atlântida. É considerado uma arma +1 não mágica (+1 para ataque e +1 para dano). Orichalcum pode canalizar as *Gemas de Poder Atlantes* para gerar efeitos mágicos em armas, armaduras e equipamentos.

Ouro: apesar do nome, a arma ou armadura NÃO é feita de ouro, apenas revestida com este metal, pois o ouro é um metal maleável demais e não serve para forjar armas. Além do aspecto de nobreza, não possui modificadores em termos de jogo.

Prata: Armas de prata são muito efetivas contra licantropos e seres capazes de se metamorfosear. Não possui modificadores em termos de jogo.

Material	Custo	Peso
Bronze	x2	x1
Ferro Frio	x3	x1
Hadjar	x200	x1
Kryoatsali	x1.000	x1
Mithril	x1.000	x0.25
Orichalcum	x200	x1
Ouro	x7	x1
Prata	x10	x1.33

Outros materiais são possíveis, de acordo com os Bolsões que o Mestre permitir em sua Realidade de Campanha.

Itens de Qualidade Artística Aprimorada

Um Artífice pode confeccionar objetos, armas e armaduras com qualidade aprimorada, de acordo com sua Graduação. Estes equipamentos possuirão um valor artístico agregado, tornando o objeto mais valioso, mais bonito e mais raro (por exemplo, uma espada de qualidade [Superior] pode ter pedras preciosas entalhadas em seu cabo, runas esculpidas na lâmina e o próprio cabo da espada entalhado na forma de uma cauda de dragão sem necessariamente afetar seu corte ou qualidade do aço).

Alguns equipamentos possuem regras específicas para Graduações (descritas neste capítulo). Quando nada for dito, assuma que o valor é apenas o trabalho e a qualidade artística do objeto. Carnes, bebidas e outros tipos de comidas, além de serviços também podem ser Graduados.

A qualidade do vinho servido em uma taverna em uma região inóspita com certeza será muito diferente do vinho servido no banquete de núpcias da princesa élfica! Uma carne [**Boa**] pode ser um cabrito bem temperado, enquanto uma carne [**Heróica**] pode ser a carne de grifo preparada pelo cozinheiro do Rei. tanto a raridade do animal quanto a qualidade do cozinheiro são levadas em conta na Graduação do serviço.

Graduação	Multiplicador do Custo de Fabricação
Muito Fraco	x0.5
Fraco	x0.75
Normal	x1
Bom	x2
Ótimo	x5
Incrível	x10
Superior	x25
Heróico	x50

Itens de Tamanhos Diferentes

Ás vezes, o Personagem pode querer manufaturar objetos, armas ou equipamentos de tamanhos diferentes do padrão humanóide médio. Uma espada miúda feita sob medida para uma fada ou um espelho Enorme para adornar as paredes de uma sala do trono, por exemplo. A tabela a seguir mostra a diferença em peso, custo e Pontos de Vida (para objetos).

miúda	pequena	média	grande	enorme	imenso	colossal
x0.25	x0.50	custo	x1.5	x2	x3	x5
x0.25	x0.50	peso	x2	x3	x5	x10
x0.50	x0.75	PV	x1.5	x2	x3	x5

*Por exemplo, suponha que Ivor, o Artífice, seja contratado para forjar uma espada longa de prata, de qualidade [**Incrível**], para Grunt, o filho de um dos líderes da tribo dos gigante das montanhas. O custo normal de uma espada longa é 15gp. Os multiplicadores são: x10 (prata), x10 (Incrível) e x1,5 (tamanho Grande). O valor total da espada encomendada será de 15 x 10 x 10 x 1,5 = 2.250gp. A mesma espada, se fosse feita em Graduação [Boa], custaria (15 x 10 x 2 x 1,5 =) 450gp, mas não seria uma espada digna de um nobre da expressão de Grunt.*

Dano por Tamanho

Armas de tamanho diferente causam dano diferenciado.

Para saber o equivalente de dano de uma arma de tamanho diferente do médio, basta consultar a tabela abaixo.

Uma espada longa causa 1d6 de dano. A mesma espada, em sua versão grande causa 1d6+1 e em versão miúda causaria 1d2.

miúda	pequena	média	grande	enorme	imenso	colossal
-	-	1	1d3	1d3+1	2d3	2d3+1
-	-	1d2	1d2+1	1d6	1d6+1	1d6+2
-	1	1d3	1d3+1	2d3	2d3+1	2d3+2
-	1d2	1d2+1	1d6	1d6+1	1d6+2	1d6+3
1	1d3	1d3+1	2d3	2d3+1	2d3+2	2d6
1d2	1d2+1	1d6	1d6+1	1d6+2	1d6+3	2d6+1
1d3	1d3+1	2d3	2d3+1	2d3+2	2d6	2d6+2
1d2+1	1d6	1d6+1	1d6+2	1d6+3	2d6+1	3d6
1d3+1	2d3	2d3+1	2d3+2	2d6	2d6+2	3d6+1
1d6	1d6+1	1d6+2	1d6+3	2d6+1	3d6	3d6+2
2d3	2d3+1	2d3+2	2d6	2d6+2	3d6+1	4d6
1d6+1	1d6+2	1d6+3	2d6+1	3d6	3d6+2	4d6+1
2d3+1	2d3+2	2d6	2d6+2	3d6+1	4d6	4d6+2
1d6+2	1d6+3	2d6+1	3d6	3d6+2	4d6+1	5d6
2d3+2	2d6	2d6+2	3d6+1	4d6	4d6+2	5d6+1
1d6+3	2d6+1	3d6	3d6+2	4d6+1	5d6	5d6+2

Lista de Equipamentos Básicos

Item	custo	peso	obs.
Agulha de Costura	5sp	*	-
Algemas	15gp	1Kg	-
Algibeira	1gp	0,5Kg	-
Anel com Brasão (sinete)	5gp	*	-
Anzol 1sp	*	-	
Apito			
de Advertência	8sp	*	-
de Pok-a-Tok (prata)	1gp	*	Hi-Brazil
Aríete portátil			
2 alças	7gp	50Kg	-
4 alças	10gp	100Kg	-
Arpéu (gancho)	1gp	2Kg	-
Balde	5sp	1Kg	-
Barril			
25l	1gp	5Kg	-
100l	2gp	15Kg	-
Baú			
10l	1gp	4Kg	-
25l	2gp	12,5Kg	-
Bola de Pok-a-Tok	2sp	0,5Kg	Hi-Brazil
Caneco de Cerâmica	2cp	0,5Kg	-
Caneta Tinteiro	1sp	*	-
Cantil			
couro, 1,5l	1gp	2Kg (cheio)	-
metal, 250ml	2gp	0,4Kg (cheio)	West
Cesto			
10l	4sp	0,5kg	-
50l	1gp	1,5kg	-
Cobertor de Inverno	5sp	1,5Kg	-
Corda			
de Cânhamo (15m)	1gp	5Kg	-
de Seda (15m)	10gp	2,5Kg	-
Corrente (3m)			
leve	10gp	3Kg	-
pesada	15gp	5Kg	-
Escada (3m)	5cp	10Kg	-
Esmeril	2cp	0,5Kg	-
Espelho de Metal (30cm)	10gp	0,25Kg	-
Estrepes	1gp	1Kg	-
Frasco (250ml)	3cp	*	-
Garrafa (500ml)	2gp	*	-
Giz	1cp	*	-
Ingresso para Pok-a-tok	1gp	-	Hi-Brazil
Jarro de Cerâmica	3cp	4,5Kg	-
Lâmpada	1sp	0,5Kg	1.001 Noites
Lanterna Coberta	7gp	1Kg	-
Lanterna Furta-Fogo	12gp	1,5Kg	-
Lenha (por dia)	1cp	10Kg	-
Lona (1,5m x 1,5m)	2sp	0,5Kg	-
Mapa	2gp	*	-
Marreta	1gp	5Kg	-
Martelo	5sp	1Kg	-
Mochila	5gp	1Kg	-
Óleo (1/2 litro)	1sp	0,5Kg	-

Item	custo	peso	origem
Óleo de Combate	10gp	0,5Kg	-
Pá	2gp	4Kg	-
Panela de Ferro	5sp	2Kg	-
Papel (folha)	4sp	*	-
Papiro (folha)	8cp	*	-
Parafina	1gp	0,5Kg	-
Pé de Cabra	2gp	2,5Kg	-
Pederneira e Isqueiro	1gp	*	-
Perfume	3gp	*	-
Pergaminho (folha)	2sp	*	-
Picareta de Mina	3gp	5Kg	-
Piton	1sp	0,25Kg	-
Porta-mapas	1gp	0,25Kg	-
Pote de Cerâmica	2cp	2,5Kg	-
Pote de Ferro	5sp	2,5Kg	-
Rações de Viagem (por dia)	5sp	0,5Kg	-
Rede de Pesca (4,5x4,5m)	4gp	2,5Kg	-
Sabão	3sp	0,5Kg	-
Saco	1sp	0,25Kg	-
Saco de Dormir	1gp	2,5Kg	-
Talha	5gp	2,5Kg	-
Tenda	10gp	10Kg	-
Tinta Preta (30ml)	8gp	*	-
Tinta Colorida (30ml)	16gp	*	-
Tocha	1cp	0,5Kg	-
Tranca	5gp	0,5Kg	-
Vara (3m)	2sp	4Kg	-
Vela Branca	1cp	0,05Kg	-
Vela Colorida	3cp	0,05Kg	-
Vidro para Tinta	1gp	*	-

* peso despresível. Considere que são necessários 10 desses para somar 0,5Kg.

Itens e Serviços Religiosos

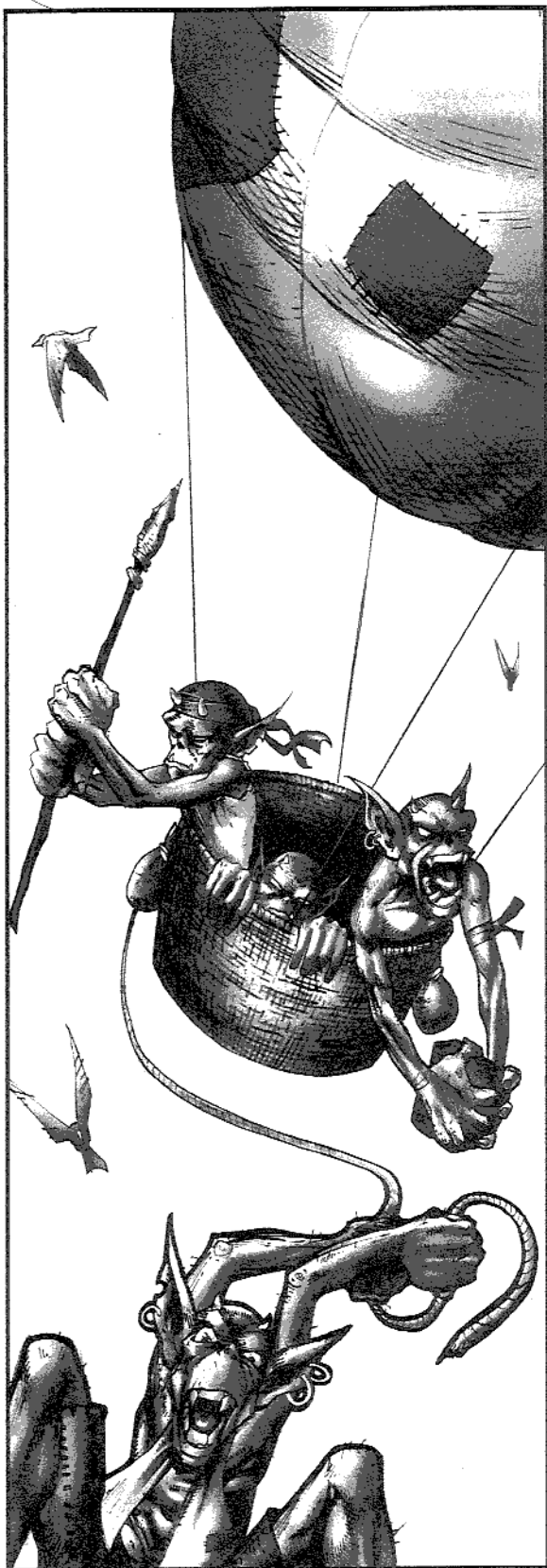
Item	custo	peso	origem
Água Benta	25gp	0,25Kg	-
Água "Santa"	1gp	0,25Kg	Hi-Brazil
Envelope "Sagrado"	1sp	*	Hi-Brazil
Remoção de Encosto	2gp	-	Hi-Brazil
Sal de Jizuis	1gp	*	Hi-Brazil
Símbolo Sagrado de Madeira	1gp	*	-
Símbolo Sagrado de Prata	25gp	*	-
Símbolo Sagrado de Ouro	100gp	*	-
"Terreno nos Céus"	(1)	-	Hi-Brazil
Trombeta "Mágica"	25gp	1Kg	Hi-Brazil
Vestimentas de Clérigo	5gp	3Kg	-

(1) preços variam com o poder aquisitivo do comprador e com a proximidade de Jizuis

* peso despresível. Considere que são necessários 10 desses para somar 0,5Kg.

Equipamentos Especiais

Item	custo	peso	obs.
Ácido (250ml)	10gp	0,5Kg	[bom]
Ampulheta	25gp	0,5Kg	[ótimo]
Antídoto (50ml)	50gp	0,1Kg	-
Balança de Mercador	2gp	0,5Kg	[bom]
Bastão de Fumaça	20gp	0,2Kg	-
Bolsa de Componentes	5gp	1,5Kg	-
Carvorita	50gp	0,1Kg	Nova Arcádia
Clepsidra	1.000gp	100Kg	Velha Arcádia
Ferramentas de Artífice	5gp	2,5Kg	-
Fogo Alquímico	20gp	0,5Kg	[bom]
Grimório (100pgs)	25gp	1,5Kg	-
Luneta	1.000gp	0,5Kg	[bom]
Instrumentos de Ladrão	30gp	0,5Kg	-
Instrumento Musical			
Corda			-
Alaúde	4gp	2Kg	-
Banjo	40gp	2Kg	West
Berimbau	2gp	1Kg	Hi-Brazil
Harpa	50gp	25Kg	[bom]
Lira	5gp	1Kg	-
Violão	3gp	1,5Kg	-
Violino	5gp	2Kg	[bom]
Percursão			
Castanholas (par)	2gp	0,1Kg	West
Sineta	5gp	*	-
Sino	1gp	*	-
Tambor	50gp	2Kg	-
Tamborim	3gp	1Kg	-
Sopro			
Acordeon	55gp	4Kg	West
Clarinete	6gp	0,5Kg	-
Corneta	90gp	1Kg	-
Flauta de Ferro	30gp	1Kg	Oriente
Flauta Doce	2sp	0,2Kg	-
Gaita	2sp	0,2Kg	-
Oboé	130gp	0,3Kg	[ótimo]
Saxofone	30gp	3Kg	[ótimo]
Trombone	80gp	5Kg	-
Trompete	16gp	2Kg	-
Grandes Instrumentos			
Órgão	400gp	100Kg	[ótimo]
Piano	2000gp	100Kg	[ótimo]
Partitura	1gp	*	-
Kit de Disfarces	50gp	4Kg	-
Kit de Escalada	80gp	2,5Kg	-
Kit de Primeiros Socorros	50gp	0,5Kg	-
Laboratório de Alquimia	500gp	20Kg	-
Lente de Aumento	100gp	0,1Kg	-
Rede de Pesca (1,5m x 1,5m)	3sp	1Kg	-
Tocha da Chama Eterna	100gp	3Kg	-

OBS: A Graduação indica o mínimo de Graduação que um Alquimista ou Artífice precisa possuir para ser capaz de manufaturar um objeto deste tipo.

Vestuário

Item	custo	peso	obs.
Botas de Cavalgar	3gp	2Kg	-
Botas de Passeio	1gp	1,5Kg	-
Botas de Neve	5gp	2,5Kg	-
Calças	3sp	1Kg	-
Camisa	2sp	0,25Kg	-
Camisa de Pok-a-Tok	1gp	0,25Kg	Hi-Brazil
Capa luxuosa	20gp	2Kg	-
Capa simples	7gp	1Kg	-
Chapéu	9sp	0,25Kg	-
Chapéu de Cowboy	10sp	0,25Kg	West
Cinto	2sp	0,25Kg	-
Cinturão	2gp	0,25Kg	-
Jaqueta	15gp	1,5Kg	-
Kimono	5gp	0,25kg	Oriente
Luvas	7sp	0,25Kg	-
Robe luxuoso	12gp	1,5Kg	-
Robe simples	6sp	1Kg	-
Sapatos	1gp	0,5Kg	-
Traje de Artesão	1gp	2Kg	-
Traje de Clima Frio	8gp	3,5Kg	-
Traje de Entretenimento	3gp	2Kg	-
Traje de Explorador	10gp	4Kg	-
Traje de Monge	5gp	1Kg	Oriente
Traje de Nobre	75gp	5Kg	-
Traje de Plebeu	1sp	1Kg	-
Traje de Sábio	5gp	3Kg	-
Traje de Viajante	1gp	2,5Kg	-
Traje Real	200gp	7,5Kg	-
Túnica	7sp	0,25Kg	-

Alimentação e Hospedagem

Item	custo	peso	obs
Alojamento (diária)	5sp	-	
Carne (pedaço)	3sp	0,25Kg	
Fruta (quilo)	1cp	1Kg	
Hotel (diária)	2gp	-	
Bordel (por "período")	1gp	-	-
Pão	2cp	0,25Kg	
Queijo (pedaço)	1sp	0,25Kg	
Rações de Viagem (por dia)	5sp	-	
Refeições (por dia)	3sp	-	

Itens Ilegais

Item	custo	peso	origem
Cookha (por cogumelo)	1gp	*	Hi-Brazil
Cookha (pacote)	100gp	1Kg	Hi-Brazil
Erva-dos-Halflings (porção)	1sp	*	
Erva-dos-Halflings (pacote)	20gp	1Kg	
Escravo [Normal]			
goblin, gabiru, halfling	300gp	-	Hi-Brazil
humano, yoruba, índio	500gp	-	Hi-Brazil
anão, súlfido (fêmea)	750gp	-	Hi-Brazil
banto, yanomami	1.000gp	-	Hi-Brazil, Áfrika

Montarias e Afins

Item	custo	peso	Obs.
Avestruz	150gp	-	-
Alforje	4gp	4Kg	-
Alimentação (por dia)	5cp	5Kg	-
Boi	15gp	-	-
Búfalo	20gp	-	-
Cachorro de Montaria	150gp	-	-
Camelo/Dromedário	200gp	-	1001 Noites
Cão de Caça	50gp	-	-
Cão de Guarda	25gp	-	-
Carroça	35gp	200Kg	-
Cavalo			
Pônei	30gp	-	-
Pônei de Guerra	100gp	-	-
Cavalo Leve	75gp	-	-
Cavalo Pesado	200gp	-	-
Cavalo de Guerra Leve	150gp	-	-
Cavalo de Guerra Pesado	400gp	-	-
Cavalo de 6 patas	1.500gp	-	Fairyland
Cavalo Marinho Gigante	1.000gp	-	Submarinos
Chocobo	200gp	-	Fairyland
Condor Gigante	5.000gp	-	-
Elefante			
Dali	5.000gp	-	Canvas
Transporte	1.500gp	-	Áfrika
Guerra	3.000gp	-	India
Estábulo (por dia)	5sp	-	-
Freio e Rédeas	2gp	0,5Kg	-
Grifo	4.500gp	-	Nova Arcádia
Jumento ou Mula	8gp	-	-
Lagarto Gigante (4m)	2.500gp	-	Pântanos
Lobo Gigante	1.000gp	-	Midgard
Sela			
Militar	20gp	15Kg	-
Carga	5gp	7,5Kg	-
Montaria	10gp	12,5Kg	-
Sela Exótica			
Militar	60gp	20Kg	-
Carga	15gp	10Kg	-
Montaria	20gp	15Kg	-

Armaduras para Animais

O preço de uma Armadura para Animais varia de acordo com o tipo de armadura. Pegue o valor da Armadura para Humanos/Humanóides e multiplique por x2.

Modelo Especial

Qualquer Personagem que possua a Fraqueza "Modelo Especial" precisa de armaduras e roupas feitas sob medida, que custam 1,5 o preço das Armaduras e roupas normais.

Pedras Preciosas

Pedras preciosas são minerais raros e belos que possuem um valor comercial aceito pela maioria dos comerciantes, nobres e mercadores. São extremamente úteis para se carregar grandes somas de dinheiro em pequeno volume.

Item	Custo Base
Ornamental [Normal]	10-20gp
Semi-Preciosa [Bom]	50-70gp
Nobre [Ótimo]	100-120gp
Preciosas [Incrível]	500-600gp
Gemas [Superior]	1.000-1200gp
Gemas Especiais [Heróico]	5.000-10.000gp

Ornamentais: Azulita, Ágata, Hematita, Lápis-Azuli, Obsidiana, Quartzo e Turqueza

Semi-preciosas: Bloodstone, Carnélia, Citrine, Cristal de Rocha, Jásper, Ônix, Pedra-da-Lua, Quartzo Rosádo, Turmalina e Zircôneo

Pedras Nobres: Áqua-marine, Alexandrita, Âmbar, Ametista, Coral, Crisoberile, Jade, Jet

Pedras preciosas: (5) Peridot, Pérola, Spinel, Topázio

Gemas: Diamante, Esmeralda, Jacinto, Opala, Rubi e Safira

Gemas Especiais: Normalmente pedras únicas ou de valor inestimável, com significado religioso ou de colecionador. Gemas enormes ou especialmente trabalhadas. Muitas vezes também podem possuir poderes mágicos ou servirem como chaves para portais ou passagens dimensionais. Pérola Negra, Rubi de Fogo, Arkenstone, *Blue Monkey*, Olho de Rá, Olho de Tiamat, Coração de Ahriman, Coração de Kandrakar, *Le Coeur de la Mer*, Levistones, A Pantera cor de Rosa, Silmarils, etc.

Obras de Arte

A tabela básica de pedras também pode servir para Graduar obras de arte como quadros, mosaicos, esculturas, tapeçarias, vasos, caixinhas de música, móveis, instrumentos musicais, armas e uma infinidade de outros objetos valiosos. Assim, por exemplo, uma pintura de Graduação [**Ótima**] pode variar entre 100 e 120gp e assim por diante.

Pinturas e Esculturas são mais complicadas de serem transportadas, mas podem muito bem fazer parte de tesouros acumulados de NPCs, monstros e outras criaturas.

Variações de Valor

Como regra opcional, algumas pedras podem apresentar uma lapidação melhor ou um tamanho maior (ou menor) que o padrão, resultando em variações de preço.

O Mestre pode usar as tabelas a seguir para determinar com exatidão o valor da gema ou de algum objeto artístico a ser vendida ou adquirida em um bazar.

Normal	1	2	3	4	5	6
1	5	6	7	8	9	10
2	6	7	8	9	10	12
3	7	8	9	10	12	14
4	8	9	10	12	14	16
5	9	10	12	14	16	18
6	10	12	14	16	18	20

Bom	1	2	3	4	5	6
1	25	30	35	40	45	50
2	30	35	40	45	50	55
3	35	40	45	50	55	60
4	40	45	50	55	60	65
5	45	50	55	60	65	70
6	50	55	60	65	70	75

Ótimo	1	2	3	4	5	6
1	75	80	85	90	95	100
2	80	85	90	95	100	105
3	85	90	95	100	105	110
4	90	95	100	105	110	120
5	95	100	105	110	120	130
6	100	105	110	120	130	150

Incrível	1	2	3	4	5	6
1	350	400	425	450	475	500
2	400	425	450	475	500	525
3	425	450	475	500	525	550
4	450	475	500	525	550	575
5	475	500	525	550	575	600
6	500	525	550	575	600	750

Superior	1	2	3	4	5	6
1	750	800	850	900	900	1.000
2	800	850	900	950	1.000	1.100
3	850	900	950	1.000	1.100	1.200
4	900	950	1.000	1.100	1.200	1.300
5	950	1.000	1.100	1.200	1.300	1.400
6	1.000	1.100	1.200	1.300	1.400	1.500

Heróico	1	2	3	4	5	6
1	2.500	3.000	3.500	4.000	4.500	5.000
2	3.000	3.500	4.000	4.500	5.000	5.500
3	3.500	4.000	4.500	5.000	5.500	6.000
4	4.000	4.500	5.000	5.500	6.000	6.500
5	4.500	5.000	5.500	6.000	6.500	7.000
6	5.000	5.500	6.000	6.500	7.000	7.500

Veículos Voadores

O Multiverso possui muitos tipos diferentes de barcos, veículos e estruturas voadoras.Os sistemas mais conhecidos para a construção de estruturas voadoras são os seguintes:

Antigravidade: Estruturas antigravidade são dispostas ao longo do casco do barco, em estruturas de Orichalcum e depois são energizadas com *Gemas de Poder Atlante*, tornando os barcos capazes de levitar. A manobrabilidade destes barcos é impressionante e eles podem desenvolver velocidades de até 200km por dia, não importando o tipo de barco. A altitude máxima atingida por estes barcos é de 500m acima do solo.

O design destes barcos é muito bonito, pois as canaletas ao redor do casco brilham enquanto o barco flutua, tornando-o visível à distância e à noite. Para saber o custo destes veículos, multiplique o valor x5 (mínimo 1.000gp).

Barco Dirigível: Nada mais é do que um dirigível adaptado ao casco de um barco. Por sua necessidade de grandes estruturas, os barcos voadores deste tipo costumam são pequenos, capazes de carregar algo entre 5 e 50 toneladas. Para calcular o custo total, some o preço do barco e do dirigível e acrescente 10%. A carga total do barco-dirigível será a carga do dirigível subtraída do peso da embarcação (sendo o peso do barco igual a metade da carga que o barco pode transportar).

John está negociando a compra de um barco-dirigível. Ele contratou um Artifice para construir sua embarcação a partir de um Dirigível Grande (120.000gp e transporta 50 toneladas) acoplado a um Navio Pequeno (3.000gp e capacidade e peso 12,5 toneladas). O resultado final será um barco-dirigível de custo 135.300gp e capacidade de carga 37,5 toneladas.

Carvorita: O barco utiliza de um compartimento onde é estocada a carvorita, um material que em altas temperaturas torna-se mais leve que o ar, fazendo com que toda a estrutura flutue. Geralmente, este material é disposto em dutos e tubulações ao longo do barco que, quando aquecidos, fazem toda a estrutura flutuar. A Carvorita normalmente é demasiadamente cara, mas em grandes quantidades, e aquecida a temperaturas extremamente altas (como uma caldeira) seu poder é multiplicado por 100, de modo que, para erguer 10 toneladas, são necessárias cerca de 100kg de carvorita (ao preço de 50.000gp).

Fenômenos Magnéticos: O barco é revestido com uma camada de metal sob o casco e, através de motores especiais magnéticos, o barco se torna capaz de levitar. Estes barcos só podem se movimentar com velas ou motores a vapor. Barcos magnéticos custam 3x o preço de um barco comum.

Levitação: Levitação através de poderosos Rituais mágicos. O comandante da embarcação possui uma chave ou palavra de ativação que comanda o barco, podendo variar a altitude até 3m (2 casas) por rodada, sem limite máximo. O barco se desloca na velocidade que se deslocaria no mar, seja ele movido a velas ou remos. Barcos levitadores custam 4x mais que um barco comum.

Tecnologia Tardis

Espaços dimensionais que são maiores por dentro do que por fora. Cada espaço de 1,5x1,5m (1 casa) custa 200gp (mínimo de 1.200gp) mais 1.000gp pela conjuração do Ritual. Estes espaços podem ser construídos da maneira que o Feiticeiro-projetista desejar e em qualquer tipo de veículo/habitação. O volume externo não é afetado, mas o PESO dos objetos transportados para dentro destes espaços é considerado no peso/carga total da embarcação.

Veículos Especiais	Custo	Dimensões	Carga	Tripulação	km/dia	Meio	Obs.
Submarino Pequeno	30.000gp	19m x 3m	6 ton	7	200	Submerso	
Submarino Médio	90.000gp	42m x 4m	30 ton	18	300	Submerso	
Submarino Grande	180.000gp	60m x 5m	100 ton	47	500	Submerso	
Nautilus	-	70m x 5m	200 ton	30	800	Submerso	
Locomotiva Pequena	20.000gp	6m	4 vagões	4	2.400	Trilhos	
Locomotiva Média	40.000gp	7m	8 vagões	4	2.000	Trilhos	
Locomotiva Grande	60.000gp	8m	12 vagões	4	1.600	Trilhos	
Vagão de Passageiros	10.000gp	12m	40 passageiros	3		Trilhos	
Vagão de Carga	5.000gp	10m	10 toneladas	1/2*	-	Trilhos	
Tanque de Guerra Pequeno	10.000gp	9m	-	4-6	130	Terrestre	4m ou 2c *
Tanque de Guerra Médio	15.000gp	10m	-	8	160	Terrestre	6m ou 2c*
Tanque de Guerra Grande	20.000gp	10m	-	10-12	200	Terrestre	5m e 2c*

* M: metralhadoras, C: canhões pequenos

Meio de Transporte	Custo	Dimensões	Carga	Tripulação	km/dia	Meio	Obs.
Biga	500gp	2m x 1m	75Kg	1	50	terrestre	2 cavalos
Carroça comum	35gp	4m x 2m	2ton	1	25	terrestre	4 cavalos
Carruagem	100gp	3m x 2m	2ton	1	20	terrestre	2 a 4 cavalos
Carruagem Luxuosa	250gp	3m x 2m	2ton	2	15	terrestre	4 a 6 cavalos
Charrete	15gp	3m x 2m	500Kg	1	20	terrestre	1 cavalo
Trenó	20gp	3m x 1m	1ton	1	30	neve	até 12 animais
Jangada	20gp	3m x 1m	500Kg	1	25	fluvial	100Kg
Canoa comum	30gp	4m x 1m	300Kg	1	30	fluvial	100Kg
Canoa de guerra	50gp	6m x 1,5m	500Kg	2	30	fluvial	150Kg
Balsa	100gp	8m x 2m	1ton	1	30	fluvial/marítimo	
Barca	500gp	10m x 2m	2ton	2	30	fluvial	
Currag	500gp	15m x 3m	5ton	6-8	50	fluvial	
Barco de Pesca Pequeno	500gp	12m x 2,5m	5ton	1	75	fluvial	
Barco de Pesca Médio	1.500gp	14m x 3m	10ton	2	75	fluvial/marítimo	
Barco de Pesca Grande	3.000gp	16m x 4m	15ton	4	100	marítimo	
Knarr	3.000gp	25m x 7m	5ton	8-14	120	fluvial/marítimo	
Navio Pequeno	3.000gp	20m x 5m	25ton	6	140	fluvial/marítimo	
Navio Médio	4.000gp	22m x 6m	50ton	12	120	fluvial/marítimo	
Navio Mercante	5.000gp	25m x 7m	100ton	20-30	100	fluvial/marítimo	
Cog	10.000gp	30m x 8m	200ton	18-20	100	marítimo	
Long Ship	10.000gp	25m x 7m	150 homens	40-50	80	marítimo	
Caravela	10.000gp	25m x 7m	200ton	30-40	150	marítimo	
Dromond (galeão bizantino)	15.000gp	60m x 20m	100ton	200	120	marítimo	
Drakar	25.000gp	33m x 7m	140 homens	60-80	100	marítimo	
Galera	30.000gp	45m x 12m	150ton	130	80	marítimo	
Galeão	50.000gp	55m x 10m	500ton	120-130	120	marítimo	
Fragata de 6a Classe	60.000gp	45m-50m*	500ton-800ton	150-240	500	marítimo	20-28 canhões
Fragata de 5a Classe	120.000gp	50m-55m*	700ton-1.450 ton	210-290	450	marítimo	32-40 canhões
Fragata de 4a Classe	180.000gp	55m-60m*	1.000ton-1.500ton	300-350	400	marítimo	50-60 canhões
Fragata de 3a Classe	240.000gp	60m-65m*	1.500ton-2.000ton	500-720	400	marítimo	64-80 canhões
Fragata de 2a Classe	300.000gp	65m-70m*	2.000ton	780	360	marítimo	90-98 canhões
Fragata de 1a Classe	360.000gp	70m-75m*	2.500ton	800	360	marítimo	100+ canhões
HMS Victory	-	75m x 15m	2.500ton	850	350	marítimo	104 canhões
Queen Mary II	-	70m x 20m	2.000 passageiros	1.100	800	marítimo	
15-bis	7.500gp	10m x 10m	100Kg	1	400	aéreo	
Balão Goblinóide	400gp	6m a 8m**	400Kg	1	100	aéreo	
Balão Fokker - 80	500gp	10m**	500Kg	1	100	aéreo	
Balão Grande	750gp	12m**	600Kg	1	100	aéreo	
Balão Fokker - 100	1.000gp	15m**	800Kg	2	120	aéreo	
Dirigível Pequeno	1.500gp	80m	1ton	2	1.600	aéreo	
Dirigível de Carga	8.000gp	100m	5ton	20	1.200	aéreo	
Dirigível Médio	20.000gp	130m	10ton	6	2.000	aéreo	
Dirigível Grande	120.000gp	200m	50ton	40	2.400	aéreo	
Dirigível de Combate Médio	10.000gp	50m	4ton	12	2.000	aéreo	4-8 canhões
Dirigível de Combate	25.000gp	80m	9ton	25	1.800	aéreo	10-16 canhões
Dirigível de Combate Grande	50.000gp	120m	15ton	40	1.600	aéreo	20-26 canhões
Hindemburg	-	245m	110ton e 100 passageiros	61	2.400	aéreo	

O peso de um barco é igual a metade da sua carga.

Familiares

Familiares são animais ou criaturas que possuem algum vínculo mágico com seus donos. Essa ligação mística que faz com que sejam considerados quase como uma única criatura. Familiares são mais espertos que outros animais de mesma espécie, conseguindo sempre sentir as intenções de seu dono em relação a eles.

Se o dono de um Familiar for um Místico, Rituais que o Mago, Sacerdote ou Bruxo só pode conjurar sobre si mesmo também podem ser conjurados em seu Familiar.

A descrição física dos Familiares pode ser escolhida pelo Jogador, com a aprovação do Mestre. Use a imaginação e crie familiares que sejam tão únicos quanto seu Personagem, já que, na prática, ele será um membro do seu grupo de Aventureiros.

Familiares são comprados com **Pontos de Familiares**, definidos pela Habilidade *Familiar*, no início da Campanha. Podem ser adquiridos posteriormente com Pontos de Experiência (XP), que também podem ser usados para Graduar Habilidades de um *Familiar* (mas não para comprar novas Habilidades para eles).

Fraco

Curso: 1 Ponto de Familiar

Ave Canora: qualquer tipo de ave pequena capaz de cantar, como canários, curiós, pintassilgos e outras.

Cachorro: o melhor amigo do Aventureiro. Todas as raças possíveis e imaginárias estão disponíveis para Familiar.

Camaleão: Um lagarto capaz de mudar de cor de acordo com o ambiente.Possui uma língua comprida e olhos capazes de se movimentar em qualquer direção que o animal desejar.

Caranguejo: mais comum entre os habitantes dos Reinos Submersos ou de cidades costeiras, pode variar em tamanho (de 10cm até 1m de envergadura), cor e tipo de carapaça/pinças.

Cobra: uma serpente não venenosa, cujo tamanho pode variar de 30cm a 1,5m. A espécie de cobra e a descrição física dela pode ser escolhida pelo Jogador.

Coruja: o tredicional símbolo da sabedoria, as corujas variam desde pequenas corujas de penugem branca até grandes aves com 1m de envergadura.

Corvo: aves consideradas por muitos como de mau agouro, os corvos também são companheiros leais de Bruxos, Magos e Feiticeiros. São considerados animais de grande sorte na cultura nórdica e germânica.

Gato: de todas as raças possíveis e imaginárias. Gatos pretos são os favoritos dos Bruxos, mas qualquer combinação de pelagem, idade e raça é possível.

Lagarto: um lagarto pode variar desde uma pequena e inofensiva lagartixa até uma iguana com 50cm, em qualquer cor que o Jogador desejar.

Morcego: companheiro muito querido dos habitantes dos Reinos Subterrâneos, não é tão popular fora das cavernas, mas mesmo assim alguns Magos acabam se afeiçoando à criatura.

Papagaio: ave de penas verdes ou multicoloridas muito comum em Hi-Brazil e no Caribbe. Alguns são capazes de repetir sons e vozes, ou até mesmo pequenas frases.

Rato: desde pequenos camundongos até ratazanas de esgoto, de todos os tipos de pelagens existentes.

Sapo: de todos os tamanhos possíveis, desde os pequenos sapos afrikanos com 5cm de comprimento até os gigantescos sapo-boi dos Pântanos sem Fim que podem chegar a 1m de raio..

Texugo: um texugo é um roedor acizentado que vive principalmente em West e na Nova Arcádia.

Normal

Curso: 3 Pontos de Familiar

Asno/Burro: apesar do nome, é um animal muito inteligente e dócil. Pode ser treinado para transportar cargas, servir de montaria ou até mesmo como animal de ataque.

Camelo/Dromedário: um animal muito querido em todos os reinos que possuem desertos.

Carneiro/Cabrito/Bode: de todos os tipos conhecidos.

Cavalo: o companheiro fiel do Cavaleiro, apreciado por Paladinos, Cavaleiros de Justa e outros, que o tratam com o mesmo respeito e carinho com que tratariam a um irmão. Pode ser qualquer raça de cavalo conhecida ou imaginária.

Falcão: uma ave de rapina muito apreciada na Germânia e em Nova Arcádia, adotada por muitos nobres como companheira de caçadas. Inclui qualquer tipo de ave de rapina clássica.

Serpente Venenosa: Cobra coral verdadeira, cobra d´água, naja, mamba, serpente negra e milhares de outras espécies venenosas estão à disposição do Personagem. O poder do veneno é equivalente à Graduação do Familiar.

Bom

Curso: 5 Pontos de Familiar

Avestruz: pássaro gigante que pode ser usado como montaria. O Avestruz é incapaz de voar.

Chocobo: outro tipo de pássaro multicolorido que pode ser usado como montaria para Personagens humanóides de maneira semelhante a um emu ou avestruz. Também é incapaz de voar.

Homúnculo: uma criaturinha construída através da alquimia. Sua forma e tamanho pode variar bastante, bem como suas características, poderes e habilidades.

Insetos de Tamanho Pequeno: Uma versão "ampliada" de um inseto comum, de tamanho ***Pequeno,*** aproximadamente do mesmo tamanho de um cachorro (aranhas, baratas, besouros, escorpiões, abelhas, louva-a-deus, moscas, lacraias, centopéias, borboletas e o que mais sua imaginação desejar).

Javali: uma espécie de porco do mato selvagem, que pode chegar a 200kg. Se for bem treinado, é considerado dócil em relação a seu dono, mas um adversário perigoso para seus inimigos.

Lobo: muito adotado no norte, especialmente em Midgard e Nova Arcádia, os lobos variam desde o lobo branco, lobo guará (em Hi-Brazil) até os lobos cinzentos da Baviera e os lobos negros das Florestas de Halzazee.

Salamandra de Fogo: um ser elemental dos reinos do fogo, a Salamandra possui um pequeno problema: está sempre incandescente, mesmo quando calma. Se estiver mansa, é apenas considerada "muito quente" ao toque, mas se estiver agitada, pode se inflamar e colocar fogo em objetos próximos ao Mago.

Ótimo

Curso: 7 Pontos de Familiar

Arraia: variando desde exemplares com 1m de envergadura até os gigantes dos mares com 4m de envergadura. Arraias podem possuir um ferrão capaz de causar até 1d6 pontos de dano.

Cavalo Marinho Gigante: montaria preferida dos tritões, adotado por muitos Guerreiros de Reinos Submersos.

Elefante: usado na Afrika e India como meio de transporte, os elefantes podem ser grandes colegas dos Aventureiros.

Jaguar/Pantera/Onça: gatos selvagens não tão grandes quanto um leão ou tigre.

Golfinho: uma das montarias mais inteligentes dos sete mares, muito apreciado por Heróis ligados ao oceano.

Warg: uma espécie de hiena gigante selvagem da Terra Média (e que pode ser encontrada em alguns lugares de Nova Arcádia) que pode ser usada como montaria com algum treino. Muito apreciada por orcs e meio-orcs.

Incrível

Curso: 9 Pontos de Familiar

Águia Gigante: estas imponentes criaturas podem ser usadas como montaria para 1 Personagem.

Basiliskoi: grande réptil de Neokosmos, pode carregar até 4 pessoas em suas costas.

Cavalo de 6 patas: criatura mitológica de Nova Arcádia, pode ser encontrado apenas em alguns bolsões de Fairyland. Corre com velocidade igual ao dobro de um cavalo comum.

Crocodilo/Jacaré: Existem diversas espécies de crocodilos no Multiverso. Dos pântanos de West e nas florestas de Hi-Brazil até as margens do Nilo, no Egito.

Gorila: podem ser encontrados na Afrika.

Grande Velociraptor: uma das montarias favoritas dos Bárbados dos Vales dos Dinossauros e Terras Selvagens.

Grifo: uma mistura de corpo de leão com as asas, garras e cabeça de águia. É um dos animais mais majestosos de Arcádia.

Insetos de Tamanho Grande: Uma versão "ampliada" de um inseto comum, de tamanho **Grande**, semelhante a um cavalo (aranhas, baratas, besouros, escorpiões, abelhas, louva-a-deus, moscas, lacraias, centopéias, borboletas e o que mais sua imaginação desejar). Estes insetos podem ser utilizados como montaria para 1 Personagem.

Mantícora: a mantícora é uma criatura encontrada em Nova Arcádia, com rosto semelhante ao de um homem, com 3 fileiras de dentes, corpo de leão e cauda terminando em espinhos que podem ser disparados contra um alvo.

Pseudodragão: um réptil alado muito semelhante a um dragão, com cerca de 1,5m de altura e 3m de envergadura. Pode ser montado por Personagens de tamanho ***Pequeno***.

Urso: inclui nesta descrição os ursos menores, desde os inofensivos Panda do Reino de Jade até os Ursos Brancos das terras Geladas da Patagônia.

Tigre/Leão/Puma: inclui todos os outros grandes felinos.

Tubarão: um dos maiores predadores marinhos, que normalmente só serve como familiar de algum Personagem mediante algum tipo de favor ou autorização divina.

Superior

Curso: 11 Pontos de Familiar

Insetos de Tamanho Enorme: Uma versão "ampliada" de um inseto comum, de tamanho **Enorme** (aranhas, baratas, besouros, escorpiões, abelhas, louva-a-deus, moscas, lacraias, centopéias, borboletas e o que mais sua imaginação desejar). Estes insetos podem ser utilizados como montarias para até 2 Personagens.

Lesma Gigante: com cerca de 5m de comprimento, a lesma gigante é encontrada em alguns locais nos Territórios Selvagens. Apesar do nome, seu deslocamento básico é praticamente igual ao de um humano.

Pegasus: raça de cavalos alados de Velha Arcádia. São muito raros e escolhem seus donos com muita cautela.

Pesadelo: raça de cavalos de Halzazec. Possuem as patas e a crina flamejante e são capazes de se movimentar sem fazer barulho quando desejam.

Triceratops: um dos grandes dinossauros dos Territórios Selvagens. Apesar de sua aparência feroz, pode ser treinado sem maiores problemas.

Unicórnio: cavalo mitológico de grande puerza, com um grande e único chifre em sua fronte. um unicórnio só pode ser cavalgado por uma virgem.

Heróico

Curso: 13 Pontos de Familiar

Arraia Voadora Gigante: Carrega tranqüilamente até 6 humanóides em seu dorso, podendo chegar a até 10m de envergadura. Estas arraias são capazes de nadar, mergulhar ou voar, de acordo com o pedido de seu dono.

Dragão (Jovem): de qualquer uma das cinco cores mais comuns do multiverso (Branco, Negro, Azul, Verde e Vermelho), de idade até ***Jovem*** e tamanho ***Enorme***.

Elefante de Dali: elefante cujas patas podem crescer até cerca de 100m de comprimento, que se deslocam através das areias do deserto a grandes passadas. Só podem ser encontrados em seu habitat natural nos Reinos de Canvas de Dali.

Gorila Gigante: encontrado em algumas ilhas perdidas nos Mares de Poseidon, estes gorilas podem chegar a até 12m de altura e são muito ferozes, exceto com seu dono.

Insetos de Tamanho Imenso: uma versão gigantesca de um inseto comum, de tamanho ***Imenso***. Estes insetos podem ser utilizados como montarias para até 4 pessoas.

Tiranossauro: o dinossauro mais perigoso das Terras Selvagens, só é possível domesticar um deles se o Herói o criar desde muito pequeno.

Além destas criaturas, o Mestre pode aprovar o uso de quaisquer criaturas do **GUIA DOS MONSTROS**. Para saber o custo de cada criatura, compare a Graduação de poder dela com o dos familiares exemplificados acima.

As fichas dos Familiares podem ser encontradas no **GUIA DOS MONSTROS** ou em nosso site *www.rpgquest.com.br*.

Os *Familiares* possuem uma INT acima da média e um certo entendimento dos comandos de seu dono. Mas o que realmente os diferencia de um mero "animal de estimação" são os poderes especiais e únicos que um Familiar pode possuir.

Familiares do Grupo

O Grupo pode juntar Pontos de Criação de Personagem para gastar em um Famíliar com diversos poderes, que seria uma espécie de "mascote de todo o grupo". Para isto, utilize as mesmas regras de compra de Barcos ou Balões.

Aumento de Inteligência

Familiares começam com INT [Fraca]. Cada ponto de INT acima disto custa +1 Ponto de Familiar. Com isto, é até mesmo possível ter um companheiro animal que seja mais inteligente que o seu Personagem! Em Arcádia, são comuns animais falantes, inteligentes e até mesmo Magos ou Sacerdotes de deuses da natureza.

Mortos-Vivos

Custo: +2 Pontos de Familiar

O Familiar pode ser um morto-vivo. Um corvo esqueleto ou um cavalo fantasmagórico. Um Familiar Morto-Vivo possui todas as características de um morto-vivo (por não ter um corpo natural, os mortos-vivos são imunes a rituais de qualquer tipo de controle mental, doenças naturais ou mágicas e venenos).

Construtos

Custo: +2 Pontos de Familiar

Ao invés de uma versão viva, o Personagem possui um Construto com a forma e semelhança da raça desejada de animal. Por não ter uma consciência ou corpo orgânico, os construtos são imunes a rituais de qualquer tipo de controle mental, doenças (naturais ou mágicas) e venenos.

Poderes de Familiares

Um *Familiar* pode possuir poderes específicos, ao custo de **Pontos de Familiar**, definido pela Habilidade *Familiar.* A lista a seguir mostra Habilidades e Poderes semelhantes a Rituais ou poderes Psíquicos que Familiares podem desenvolver.

O Mestre deve sempre analisar as combinações escolhidas antes de aprová-las. Deve observar se a combinação faz sentido (por exemplo, deve vetar combinações esdrúxulas ou impossíveis sem uma boa explicação em *Background*).

Habilidades Possíveis

Funciona da mesma maneira que as Habilidades dos Personagens, só que o Familiar é quem as ativa. As Habilidades possíveis de serem compradas são as seguintes. As Habilidade disponíveis estão a seguir, separadas por custo em **Pontos de Familiar**.

+1 ponto: Ataque Coordenado, Bioluminescência, Bravura, Burro de Carga, Conexão Afetiva, Escalada Sobrenatural, Guarda-Costas, Iniciativa Coordenada, Música Inspiradora de Moral, Ponto de Vida, Resistência a Doenças, Salto, Tamanho Especial [uma categoria para cima ou para baixo do tamanho original do Familiar], Treinamento em Defesa.

+2 pontos: Armadura Blindada (apenas Construto), Ataque em Movimento, Ataque Furtivo, Berserker, Carga, Duro na Queda, Enxergar Espíritos, Enxergar no Escuro, Esquiva Sobrenatural, Golpe Sangrento, Grimório Tatuado, Inimigo Predileto, Mal-Cheiro, Movimento Rápido, Música da Amizade, Música Perturbadora, Oráculo, Pele Resistente, Radar, Rapidez na Iniciativa, Resistência a Elemento [+2 cada], Salto Devastador, Sentir Armadilhas, Sonar, Venefício.

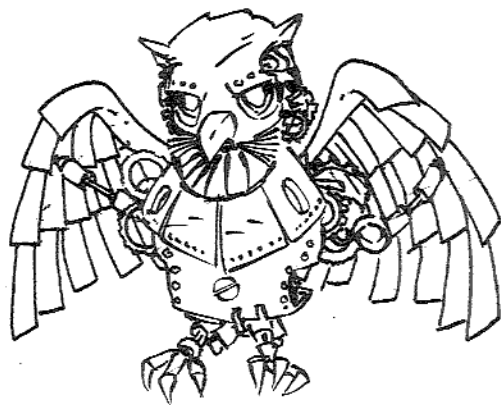
+3 pontos: Animal que Fala, Enxergar Invisível, Levitação, Múltiplas Patas (por par extra), Resistência a Ilusões, Respirar Debaixo D´água

+4 pontos: Tamanho Especial [duas categorias para cima ou para baixo do tamanho original do Familiar], Vôo.

Efeitos Semelhantes a Rituais

O *Familiar* pode usar estes poderes uma vez ao dia, como se fosse um Ritual de Graduação [**Normal**], mas deve ser considerado como uma Habilidade natural do *Familiar*, não podendo ser *Cancelada* de maneira ritualística. O Jogador pode comprar estes efeitos mais de uma vez. Para cada vez que comprar um efeito, o Familiar será capaz de utilizá-la uma vez extra durante o dia. O Jogador também pode graduar estes efeitos, pagando um **Ponto de Familiar** a mais para cada Graduação.

+1 ponto: Acalmar Animais, Afetar Fogos Normais, Alarme, Área Escorregadia, Atração, Crescimento, Curar Ferimentos Leves, Detectar Magia, Detectar Mortos Vivos, Detectar Teleportação, Empatia, Enfeitiçar Pessoas, Leque Cromático, Luz (nele mesmo), Patas de Aranha, Queda Suave, Remover Medo, Remover Paralisia, Resistência a Elementos [+1 cada], Resistência ao Clima, Salto, Sono, Toque Chocante, Toque Macabro, Transformação Momentânea.

+2 pontos: Acalmar Emoções, Conhecer a Direção e Localização, Detectar Invisibilidade, Detectar Portas Secretas, Imagens Espelhadas, Invisibilidade Física, Levitação, Localizar Objetos, Paralisar, Purificação, Teias.

+3 pontos: Amolecer Pedra e Terra, Bola de Fogo, Caminhar na Água, Cancelar Ritual, Cegueira, Imagem Borrada, Infravisão, Proteção contra Flechas e Projéteis, Surdez, Vôo, Zona da Verdade, Âncora Dimensional.

+4 pontos: Campo de Força, Desidratar Plantas, Globo de Invulnerabilidade Arkana Menor, Globo de Invulnerabilidade Divina Menor, Globo de Invulnerabilidade Psiônica Menor, Grito, Invisibilidade Avançada Física, Medo, Pele de Pedra, Pele do Carvalho Ancião, Toque Enferrujante.

+5 pontos: Caminhar nas Árvores, Cone Glacial, Teleporte, Vôo Prolongado

+6 pontos: Andar nas Sombras, Caminhar nos Ventos, Petrificação.

Efeitos Semelhantes a Poderes Psiônicos

O *Familiar* pode usar estes poderes uma vez ao dia, como se fosse um Poder Psiônico de Graduação [**Normal**], mas deve ser considerado como uma Habilidade natural do *Familiar*, não podendo ser *Cancelada* de maneira psiônica. O Jogador pode comprar estes efeitos mais de uma vez. Para cada vez que comprar um efeito, o Familiar será capaz de utilizá-la uma vez extra durante o dia. O Jogador também pode Graduar estes efeitos, pagando um **Ponto de Familiar** a mais para cada Graduação.

Familiares Construtos não podem escolher efeitos semelhantes a Poderes psiônicos.

+1 ponto: Armadura Psicocinética, Camaleão, Campo de Força Psiônico, Catfall, Conhecer a Direção e Localização, Detectar Psiônico, Detectar Teleportação, Distrair, Elo Telepático, Empatia, Encantar Pessoas, Encolher, Enxergar no Escuro, Expandir, Flutuar, Movimento Acelerado, Pele Rígida, Sentir a Presença de Espíritos, Sobrecarga Mental, Toque de Dissipação.

+2 pontos: Andar nas Paredes, Causar Dor, Concussão Psíquica, Detectar Hostilidade, Equilíbrio, Levitação.

+3 pontos: Bafo de Ácido, Cancelar Invisibilidade, Cancelar Poder Psiônico, Radar Mental, Sentido de Perigo.

+4 pontos: Vampiro Psíquico, Voar,

+5 pontos: Adaptação Corporal.

+6 pontos: Bafo do Dragão Negro, Barreira Antipsiônica, Duplicação Corporal.

Aprovando um Familiar

O Mestre deve observar bem a história e os poderes de um Familiar antes de aprová-lo. Se o Background do animal não estiver bem definido, ou se ele não tiver coerência com a Campanha, o Mestre deve vetá-lo imediatamente.

O **Módulo Básico** lhe dá infinitas possibilidades de combinações, mas cabe ao Mestre a palavra final sobre o que entra em sua Campanha ou não!

Um Familiar que seja, por exemplo, um Gorila Mecânico com capacidade de Detectar Magias e Detectar Mortos-Vivos custa 13 Pontos de familiar. Ele pode pertencer a um Personagem que tenha escolhido a Habilidade familiar [Heróico] ou ao grupo, se cada Jogador do grupo emprestar pontos de Personagem. Simples assim!

Magias e Rituais

Em RPGQuest, existem dois tipos de feitiços: as **Magias** e os **Rituais**. As Magias são efeitos instantâneos que algumas Classes podem conjurar imediatamente, apenas drenando energia mística de Arcádia e criando seus efeitos; já os Rituais são efeitos mais poderosos, que exigem que o Herói tenha este Ritual no seu Grimório, memorize-o e o conjure no momento certo.

As Magias

Magias são explosões brutas de energia causadas por um determinado **Caminho de Magia**. O Mago ou Feiticeiro simplesmente se concentra e manipula as energias do Astral, fazendo com que uma explosão de energia mística parta das suas mãos em direção de um oponente escolhido, causando dano a um alvo na área de efeito.

Os Caminhos de Magia

Em RPGQuest existem seis **Caminhos de Magia**: Fogo, Água, Terra, Ar, Luz e Trevas. Cada um deles lida com um tipo diferente de energia e tipo de dano que podem causar.

Para escolher que tipo de Magias seu Personagem sabe fazer, você utiliza **Pontos de Focus**. O Herói escolhe quais Caminhos conhece e gasta seus pontos.

Um detalhe importante é que existem **Caminhos Opostos**. O primeiro Caminho que o seu Personagem escolher será o seu **Caminho Principal**. Cada caminho possui um Caminho Oposto, que não poderá ser escolhido pelo Personagem. Nenhum Caminho poderá ser maior do que o Caminho Principal do seu Personagem, e você só poderá ter no máximo 2 Caminhos diferentes com o mesmo número de Focus que o Caminho Principal.

Os Caminhos são:

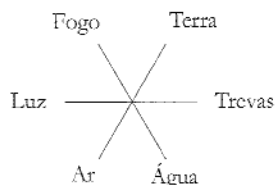
FOGO: a Magia básica do fogo conjura chamas místicas que causam dano por calor e queimaduras. Ondas flamejantes saem dos dedos do Mago em direção a seus inimigos.

ÁGUA: as Magias básicas da água estão voltadas para o frio e o gelo. Um ataque gélido permite ao Mago congelar um oponente ou causar dano nele com frio intenso.

AR: a Magia básica do ar conjura raios elétricos que saem das pontas dos dedos do Mago até seus oponentes, eletrocutando-os.

TERRA: a Magia básica da terra conjura pó, areia e pedras e as arremessa contra seus oponentes com enorme força, causando dano por impacto.

LUZ: a Magia básica da luz conjura energia positiva, na forma de raios multicoloridos (semelhantes ao laser).

TREVAS: a Magia básica das Trevas conjura energia negativa, drenando a força vital de um oponente.

Meng Huang, um Wu Jen dos exércitos de Shu, possui 2 pontos de Focus para escolher os Caminhos que conhece. Meng escolhe Água e Luz. Sua ficha ficará assim:

Água	*Normal (1)*
Luz	*Normal (1)*

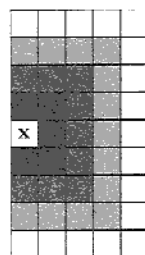
*Água é o caminho principal de Meng, o que significa que ele não poderá escolher o Caminho do **Fogo**. Se ele quiser ter algum poder mágico relacionado com o fogo, ele deverá conseguir um **Ritual** que lide com o fogo...*

Conjurando Magias

Para conjurar uma Magia, o Herói precisa de **Pontos de Magia**. Eles funcionam como "combustível" para as Magias.

A maior Graduação de Magia que o Personagem consegue conjurar é igual ao seu **Focus** naquele Caminho. O Mago consegue causar até 1d6 pontos de dano por Graduação da Magia contra seus oponentes, até o máximo de 6d6 na 6ª Graduação (os oponentes têm direito a um Teste de WILL contra Dif. 8+INT do Mago para reduzirem o dano à metade, arredondado para cima).

Para fazer uma Magia **Normal**, o Herói precisa gastar 1 ponto de Magia, para uma Magia **Boa**, 2 pontos de Magia, para uma Magia **Ótima**, 3 pontos de Magia e assim por diante... Cada Magia causa 1d6 por Graduação de dano ao oponente, com direito a um Teste de Resistência para reduzir o dano à metade (arredondado para cima). Os ataques têm um alcance máximo de 1,5m + 1,5m por Graduação) 1 casa + 1 casa por Graduação da Magia (uma Magia **Normal** tem um alcance de 3m (2 casas), uma Magia **Boa** tem um alcance de 4,5m (3 casas), e assim por diante).

Para recuperar pontos de Magia, o Herói precisa ficar uma rodada usando a Perícia *Meditação*, sem fazer nenhuma outra ação e sem receber nenhum tipo de dano.

O diagrama ao lado indica o alcance de uma magia, a partir do conjurador (X). Para conseguir disparar uma magia, o percurso entre o herói e seu alvo deve estar desimpedido.

Magus Arcanum possui Focus 2 em Fogo. Gastando 2 Pontos de Magia, ele conseguirá gerar chamas a partir de seus dedos que causam 2d6 pontos de dano em um inimigo que esteja a até 3 casas de distância. Para recuperar as energias, ele precisará meditar.

Lucy Crepaldi possui Focus 4 em Trevas. Gastando 4 Pontos de Magia, ela conseguirá gerar um ataque de escuridão terrível sobre um oponente, causando 4d6 pontos de dano (com direito a Teste de Resistência do inimigo). Para recuperar toda a sua energia mágica, Lucy precisaria meditar por algumas rodadas. Supondo que ela só consiga recuperar 3 Pontos de Magia, na próxima vez que precisar usar seu poder, Lucy terá disponível apenas ataques místicos capazes de causar 3d6 pontos de dano.

Conjurando Rituais

Estes são os Rituais disponíveis para escolha dos Jogadores.

Abaixo estão listados os Rituais, separados por Círculo de Poder. Dentro de cada Ritual, podem existir Graduações.

TODOS os rituais começam com Graduação **Normal**. O Mago, através de Pontos de XP, pode **Amplificar** o poder de alguns rituais, comprando Graduações neles (**Bom**, **Ótimo**, **Incrível**, etc...). Com isto, o Ritual ficará mais forte, mas com o MESMO custo de ativação, que continuará baseado no Círculo. Isto reflete a experiência do Mago com o uso dos Rituais, aperfeiçoando sua eficiência no campo de batalhas.

Quando o feiticeiro Thanatos escolhe um Ritual de Bola de Fogo, ele será considerado Bola de Fogo [Normal], assim como qualquer Ritual. Porém, o Jogador que controla Thanatos pode pagar pontos de XP para amplificar o poder de sua Bola de Fogo para [Bom], [Ótimo], [Incrível] e assim por diante se desejar...

Uma Bola de Fogo causando 3d6 pontos de dano, 4d6, 5d6 ou 6d6 continua sendo considerado um Ritual do 3° Círculo para todos os efeitos.

Considerações Importantes

RPGQuest é um jogo que privilegia a imaginação e a criatividade. Por esta razão, optamos por não descrever os rituais em detalhes para permitir ao Mestre e aos Jogadores que dêem a sua "pitada final" no Ritual.

Círculos

Os Rituais são divididos em **Círculos**. O Círculo representa a dificuldade em se manipular as energia místicas do Plano Astral para se obter um efeito mágico. Quanto maior o Círculo, mais poderoso é o Ritual.

Memorizando Rituais

Os Personagens capazes de conjurar Rituais possuem uma característica chamada **Rituais por Dia**. Esta característica define a quantidade de Rituais de CADA círculo que o Personagem é capaz de conjurar.

A quantidade de Rituais por Dia é independente para cada Círculo e é comprada com Pontos de Experiência (XP). A quantidade de Rituais de cada Círculo que o Personagem é capaz de conjurar fica por conta da vontade do Jogador que o controla, basta pagar os Pontos de Experiência necessários.

Sir Heinrich é um Cavaleiro Teutônico e Necromante que possui os seguintes Rituais por Dia: 3 (1° Círculo), 2 (2° Círculo) e 1 (3° Círculo). Isto significa que ele é capaz de conjurar 3 Rituais do 1° Círculo, 2 Rituais do 2° Círculo e 1 Ritual do 3° Círculo, totalizando 6 Rituais por dia.

Frank Ross é um Astrólogo e Mago que possui os seguintes Rituais por Dia: 1 (1° Círculo), 3 (2° Círculo) e 3 (3° Círculo). Isto significa que ele é capaz de conjurar 1 Ritual do 1° Círculo, 3 Rituais do 2° Círculo e 3 Rituais do 3° Círculo, totalizando 7 Rituais por dia.

Para memorizar um Ritual, o Personagem precisa estar com a mente limpa, tendo descansado no mínimo 8 horas de sono tranquilo. Ele então estuda os Rituais por 5 minutos por Círculo (por exemplo, um Ritual de 3° Círculo demora 15 minutos para ser memorizado, um Ritual do 6° Círculo demora 30 minutos para ser memorizado, e assim por diante). Rituais **Amplificados** consomem o MESMO tempo de memorização de um Ritual de Graduação **Normal**.

Sir Heirich [3 (1° Círculo), 2 (2° Círculo) e 1 (3° Círculo)] precisaria de (3x5+2x10+1x15) 50 minutos para memorizar todos os 6 rituais que consegue estudar por dia. Frank Ross [1 (1° Círculo), 3 (2° Círculo) e 3 (3° Círculo)] precisaria de (1x5+3x10+3x15) 80 minutos para estudar os Rituais que conhece.

O Método utilizado para memorizar o Ritual deve ser escolhido pelo Jogador. Algumas das técnicas podem ser: estudo direto sobre o grimório, meditação, entoação de mantras, execução de katis e assim por diante. O Mago pode REPETIR Rituais de um Mesmo Círculo

Frank pode estudar 3 Rituais do 2° Círculo e possui os seguintes Rituais em seu Grimório: Flecha de Fogo, conjurar Animais II e Ilusão II.

*A quantidade e os rituais **repetidos** a serem memorizados em um dia de estudos ficam a cargo da vontade e necessidade do Personagem. Por exemplo, Frank pode memorizar Flecha de Fogo, Conjurar Animais II e Ilusão II, OU Flecha de Fogo e duas vezes Ilusão II OU três vezes o ritual Flecha de Fogo OU três vezes o ritual Ilusão II ou qualquer combinação que Frank desejar entre estes três Rituais.*

O Grimório

O grimório de um Mago é o livro onde ele anota os rituais que conhece. Em termos de jogo, praticamente qualquer coisa pode ser usada como grimório: o mais comum são papéis ou papiros, mas podem ser folhas de couro, pergaminhos, papel de arroz, pele humana, blocos de pedras ou tecidos.

O tamanho da letra pode variar, o estilo de escrita, os diagramas, mas para termos de jogo, adotamos o volume de texto relativo de um Ritual é equivalente a uma página de texto (do tamanho aproximado deste livro que você tem em mãos) por círculo do Ritual. Desta maneira, um caderno com metade do tamanho deste livro precisará do dobro de páginas escritas para o mesmo Ritual. Desnecessário dizer que o Grimório é o objeto mais valioso que um Mago possui.

Adquirindo Rituais

Existem três maneiras de se adquirir um Ritual novo:

O Método de Laboratório ou Pesquisa

Consiste em criar um Ritual do zero, a partir de uma idéia ou concepção que o Mago teve, ou ainda através da observação de um Ritual ou efeito mágico conjurado por outro Feiticeiro.

Para isto, o Personagem precisa de um laboratório de custo mínimo de 1.000 peças de ouro por círculo do Ritual que deseja criar. Criar um Ritual novo a partir do zero demanda 100 horas de pesquisa por círculo do Ritual. Pesquisar novamente um Ritual que o Personagem já conheça (por exemplo, a única cópia

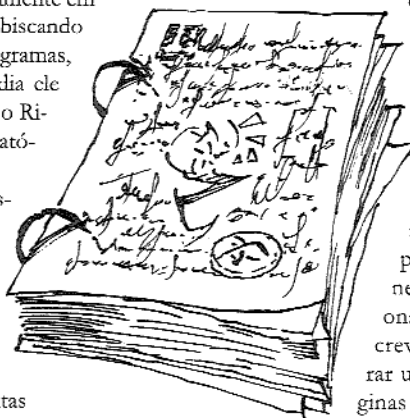
do Ritual de *Bola de Fogo* foi destruído em uma tempestade e o Mago deseja pesquisar novamente o Ritual) demora 50 horas de pesquisa por círculo. O máximo que um Personagem consegue trabalhar em um Ritual por dia é [CON+INT+WILL] horas, até um máximo de 10 horas). Além este período, ele precisa de pelo menos uma noite de sono para prosseguir. Este tempo já leva em consideração Testes, pesquisas, procura de materiais e mentalização das formas-pensamento.

Heilinn deseja pesquisar o Ritual Bola de Fogo. *Como o Ritual é do 3º Círculo, ela precisará de 300 horas de trabalho. Heilinn possui CON +1, INT +2 e WILL +2, podendo trabalhar até 5 horas por dia no seu Ritual. Em 60 dias (se não for interrompida), ela terá seu Ritual pronto na Graduação [Normal]. Se durante este tempo precisar ser interrompida, ela sempre pode recomeçar as pesquisas do ponto onde parou.*

Método de Experiência (XP)

Outra forma de se conseguir novos rituais é através do gasto de ***Pontos de Experiência*** (XP). Neste caso, assume-se que o Personagem trabalha informalmente em um Ritual nos intervalos das aventuras, rabiscando seu bloco de notas, fazendo anotações, diagramas, testando o Ritual aqui e ali até que um dia ele descobre a maneira correta de se conjurar o Ritual. Neste caso, não é necessário um laboratório para criar o Ritual.

Em ambas as formas, os rituais são escritos já com a Marca Arkana e coms as características do Personagem que a criou.

Amplificar o poder de um Ritual só é possível com ***Pontos de Experiência***, pois esta Ampliação do poder vem com o uso e a pesquisa em campo do Ritual (pense nisto como sendo melhorias feitas no Ritual com a prática das Artes Arkanas).

Método de Cópia de Rituais já Existentes

Copiar um Ritual de outro Mago demora [10-INT dias] + 1 dia por Círculo do Ritual. No final do processo, considere que o Ritual copiado já está com a Marca do feiticeiro que o copiou. Para apenas copiar um Ritual idêntico ao original sem modificar a Marca, demora 1 dia + 1 dia por Círculo.

Observação Importante: Não importa a Graduação original do Ritual copiado, o Ritual resultante será sempre de Graduação **Normal**. (a menos, claro, que você esteja copiando um ritual que você mesmo tenha criado e aperfeiçoado!). Isto reflete a falta de experiência prática do Mago com aquele Ritual novo em questão, que só poderá ser melhorado com o tempo (e Experiência).

Lukas deseja copiar o Ritual de Bola de Fogo que Heilinn pesquisou para um outro papiro, para guardar uma cópia de segurança. Ele demora 4 dias para fazer a cópia. Se Adrienne, uma elfa com INT +4, desejar copiar o Ritual de Lukas, ela demorará (10 - 4+3 =) 9 dias.

Verbal, Material e Somático

TODOS os rituais possuem três componentes: Verbal (V), Material (M) e Somático (S), sem exceção.

Verbal descreve os cântigos, Invocações, Entonações de voz, comandos, frases místicas, hinos, recitais, mantras e tudo que tem a ver com sons de invocação do Ritual. Pode ser desde um simples grito até um pequeno e discreto mantra, mas todos necessitam de um som para ser ativado. Uma aura de *Silêncio* mágico impede a conjuração de Rituais.

Material descreve os ingredientes de cada Ritual. Velas, pedaços de metal, espelhos, cordas, correntes, gemas, conchas, folhas, raízes, partes de animais, pós, redes, robes... uma lista interminável que pode conter praticamente qualquer coisa relacionada ao Ritual. O Mestre e os Jogadores devem pensar em materiais que tenham relação com o Ritual e com o Plano de origem dele. A falta do material adequado impede a conjuração de Rituais.

Somático descreve os gestos para fazer o Ritual. Pode variar desde bater as mãos, esfregar os componentes, juntar duas metades de uma orbe, quebrar um frasco, movimentar os braços, estalar os dedos, apontar para a vítima, etc. Um Personagem amarrado, imobilizado ou incapacitado pode não ser capaz de conjurar rituais.

Escolhemos não descrever nenhum destes componentes em nenhum Ritual, apesar disto ser ***obrigatório*** para os Jogadores quando eles escrevem seus rituais em seus grimórios. O motivo para isto é, novamente, ajudar a desenvolver a imaginação, mas há uma segunda razão: CADA plano do Multiverso funciona de uma maneira diferente, e rituais de cada Plano funcionam de formas diferentes. Se fossemos descrever todas as maneiras diferentes de se conjurar um Ritual no Multiverso, usaríamos 200 páginas em um único Ritual

Desta maneira, uma **Bola de Fogo** *que fosse criada por um Mago alquimista de Nova Arcádia poderia necessitar de um saquinho de enxofre para ser arremessado como material de conjuração. Se este mesmo Ritual fosse criado por um Feiticeiro Afrikan, ele poderia necessitar das cinzas de um animal sacrificado. Em Germânia, poderia ser acender um fósforo e arremessar contra o oponente enquanto o mesmo Ritual nos Reinos de Jade poderia conjurar um pássaro de fogo que voa sobre o oponente e explode.*

Um Toque Pessoal no Ritual

Quase todos os magos possuem o que eles chamam de Símbolo, Marca ou Runa Mágica. È um elemento de identificação do Mago; uma espécie de assinatura que caracteriza o Feiticeiro (por exemplo, um corvo, um símbolo, o cheiro de rosas).

Por ser uma característica muito pessoal, os magos são muito ciumentos de seus Rituais e não permitem que outros Magos copiem os rituais da maneira que estão em seu grimório, exigindo uma individualidade. Por outro lado, um Mago pode tentar imitar a *Marca* de um Feiticeiro inimigo para tentar incriminá-lo (embora isso possa ter conseqüências drásticas em uma Campanha).

Lista de Rituais

Observação: Caso nada diferente seja dito, a duração básica de um Ritual é de uma Cena (3d6+INT rodadas) e todos os Alcances dos Rituais são 9m (6 casas) e precisam estar dentro do campo de visão do Mago ou Sacerdote.

Primeiro Círculo

Abrir ou Fechar

[Arkano] [Ar]

Este Ritual permite ao Personagem abrir ou fechar magicamente uma porta, baú, tranca, janela, sacola, garrafa, barril ou qualquer objeto que possa ser fechado ou aberto.

O Mago faz um Teste contra a 8+Graduação da fechadura usando a Graduação do Ritual [+1 ou FR 1 para **Normal**, +2 ou FR 2 para **Bom**, +3 ou FR 3 para **Ótimo** e assim por diante]. Da mesma forma, alguém tentando arrombar a fechadura trancada por este Ritual através da Perícia *Fechaduras* precisa passar em um Teste apropriado contra Dif. 10+Graduação.

Acalmar Animais

[Arkano/Divino] [Animal]

Este Ritual permite ao Personagem acalmar um animal que esteja irritado. Ele faz um Teste usando a Graduação neste Ritual contra Dif. 9 e, se passar, o animal ficará calmo e dócil novamente [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo**, +4 para **Incrível** e assim por diante].

Afetar Fogos Normais

[Arkano/Divino] [Fogo]

Este Ritual permite ao Personagem afetar fogueiras normais, extinguindo o fogo ou aumentando-o em 1,5 x 1,5m (1 casa) por rodada de concentração, até um máximo de 6 rodadas. Também pode criar tentáculos de chamas que avançam a até 3m (2 casas) por Graduação [3m (2 casas) para **Normal**, 6m (4 casas) para **Bom**, 9m (6 casas) para **Ótimo** e assim por diante] da origem da chama, causando 1d6 pontos de dano por rodada de contato em todas as vítimas que estiverem dentro da área de fogo. As vítimas podem fazer um Teste de WILL contra dif. 10 para diminuir o dano pela metade (arredondando para cima). Este poder também causa dano em criaturas de fogo ou pode ser usado para reduzir o dano causado por ataques baseados em fogo [1d3 por Graduação].

Água Amaldiçoada

[Divino] [Água]

O Ritual inverso da Habilidade *Água Benta*, mas cujo resultado causa uma água turva e escurecida capaz de causar 1d6 pontos de dano em Anjos, Paladinos e outras criaturas do Bem. Cada uso deste Ritual afeta um frasco (com cerca de 250ml de água). Quanto mais bondoso o Personagem, piores os efeitos da água se for ingerida, variando de nada a 1d6 pontos de dano de queimadura. A Água Amaldiçoada criada é permanente até ser utilizada.

Alarme

[Arkano]

Com este Ritual, o Mago risca no chão um círculo invisível com a ponta do dedo, com raio de até 3m (2 casas) + 3m (2 casas) por Graduação ao redor de si [4 casas para **Normal**, 6 casas para **Bom**, 8 casas para **Ótimo**, 10 casas para **Incrível** e assim por diante]. Qualquer criatura maior do que um rato que atravesse esse círculo místico irá disparar um alarme, que pode ser inaudível ou estridente, de acordo com a escolha do Mago quando conjura este Ritual, que alertará o Mago e seus companheiros, mesmo se a criatura estiver invisível. Criaturas espectrais não são afetadas pelo Alarme. Este Ritual tem a duração de até 12 horas.

Alterar Roupas

[Arkano] [Luz]

Um dos rituais mais úteis para os viajantes do Multiverso. Permite ao Mago alterar com uma fina camada de ilusão as roupas que está usando para que elas se assemelhem a uma versão "comum" das roupas tradicionais do Plano que está visitando, para que o Mago e seus amigos não chamem muito a atenção. Penteados, adornos e outras características também podem ser levemente alteradas para se adaptar ao Consenso. Este Ritual afeta uma quantidade de Personagens de acordo com a Graduação [1 Personagem para **Normal**, 2 para **Bom**, 4 para **Ótimo**, 8 para **Incrível** e assim por diante].

Animar Cordas

[Arkano/Divino]

O Ritual faz com que o Herói seja capaz de comandar uma corda como se fosse uma cobra encantada, e realizar pequenas ações como "*amarrar*", "*dar nó*", "*enrolar*" e "*dar laço*" (e as ações inversas). A corda pode ter o tamanho máximo de 15m por Graduação [15m para **Normal**, 30m para **Bom**, 45m para **Ótimo**, 60m para **Incrível** e assim por diante]. Criaturas amarradas podem fazer Testes de *Furtividade* ou de *Habilidade com Cordas* para escapar (ou romper a corda).

Apagar

[Arkano]

Este Ritual remove e apaga um texto mágico ou profano de um pergaminho ou de até duas páginas de papel por Graduação [2 para **Normal**, 4 para **Bom** e assim por diante], papiro, cartão ou semelhantes. Ele também serve para remover *Runas Explosivas, Símbolos de Proteção, Marcas Arkanas, Ofudas* e *Selos Místicos*.

Área Escorregadia

[Arkano] [Água]

Este Ritual recobre uma área de até uma 3x3m (2x2 casas) com uma substância extremamente escorregadia [2x2 casas para **Normal**, 4x4 casas para **Bom**, 6x6 casas para **Ótimo**, 8x8 casas para **Incrível** e assim por diante]. Qualquer criatura que passe por esta

área precisa fazer um Teste de AGI contra Dif. 8+INT do Mago ou escorregará. O Herói pode, se desejar, recobrir um único objeto com esta substância, tornando-o extremamente difícil de ser manuseado (qualquer tentativa de agarrar este objeto precisa passar em um Teste de AGi contra Dif. 10 para ser bem sucedido).

Armadura Arkana

[Arkano]

Este Ritual cria uma armadura mística e sobrenatural de aspecto fantasmagórico que aumenta a Defesa do Personagem de acordo com a Graduação sem nenhuma penalidade para AGI [Defesa +1 para **Normal**, **Bom** e **Ótimo**, +2 para **Incrível** e **Superior**, +3 para **Heróico**]. Além, disso, absorve 1 ponto de dano de todos os ataques que o Personagem receber. A armadura permanece ativa durante uma Batalha.

Atração

[Arkano/Divino] [Mental]

O Personagem é capaz de implantar magicamente uma sugestão em sua vítima para que ela fique atraída por algum objeto ou Personagen. A vítima precisa vencer um Teste de WILL contra 7+INT (do Mago)+Graduação para resistir [8+INT para **Normal**, 9+INT para **Bom**, 10+INT para **Ótimo**, 11+INT para **Incrível** e assim por diante]. Se falhar, ela será impelida a se aproximar do objeto escolhido. Pode ser usado para atrair a atenção de um Personagem, distrair um atacante ou fazer com que guardas procurem pelo seu Personagem em outros locais. "Atrair" não significa ignorar perigos ou problemas, mas sim uma sugestão mágica.

Bom Fruto

[Divino] [Planta]

O druida ou sacerdote encanta uma fruta qualquer, tornando-a um item mágico que dura até uma semana.Qualquer Personagem que coma este fruto será alimentada como se tivesse feito uma refeição e recuperará 1 PV. Você pode comer no máximo 3 frutos deste tipo por dia.

Cancelar Pensamentos

[Arkano/Divino] [Mental]

O Personagem pode usar este Ritual para ocultar seus pensamentos de outros Magos ou Psiônicos. Ele adiciona o bônus de Graduação neste Ritual [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo**, +4 para **Incrível** e assim por diante] ao Teste de WILL apropriado nestes casos. O Ritual dura 1+CAR horas.

Chamado das Armas

[Arkano/Divino]

O Mago ou Sacerdote conjura uma arma específica não-mágica diretamente em suas mãos (na verdade, uma arma de algum outro tempo-espaço dentro do Multiverso), pela duração de um combate. Se o Personagem soltar a arma por mais de 2 rodadas ou no final da duração do Ritual, a arma retorna ao seu tempo-espaço de origem, como se nunca tivesse saído de lá.

Compreender Linguagens

[Arkano/Divino] [Mental]

Este Ritual faz com que o Mago (ou um Herói escolhido por ele que esteja a até 3m de distância) consiga entender ou ler qualquer tipo de língua existente (mas não conversar ou escrever!). Este Ritual permite a ele ler até 10 páginas de um documento ou escutar 3d6+INT rodadas de uma conversa.

Conjurar Animais I

[Arkano/Divino] [Animal] [Conjuração]

O Personagem é capaz de conjurar 1d3+CAR animais de tamanho ***Diminuto***. (Ver o **Guia dos Monstros** para detalhes).

O Herói escolhe qual dos tipos de animais quer conjurar, mas só poderá escolher UM tipo por conjuração. Os animais aparecerão na rodada seguinte e servirão ao conjurador no melhor de suas capacidades, obedecendo a todas as suas ordens pela duração do Ritual (uma cena ou 3d6+INT rodadas). Ao final do Ritual, os animais desaparecerão.

Consagração

[Divino]

Através deste Ritual, é possível consagrar um objeto, arma, roupas, equipamentos ou até mesmo um templo inteiro em honra a um Deus escolhido.

A consagração demora cerca de 1d3 horas e necessita da presença de pelo menos um Sacerdote do Deus, mas após o Ritual o objeto é considerado consagrado e ligado à divindade de alguma maneira.

Objetos consagrados recebem um bônus de +1 em qualquer Teste de Resistência envolvendo a destruição deste item, mas o mais importante no Ritual de Consagração é a ligação divina do objeto com o deus consagrador.

Isto significa que, por exemplo, se um templo consagrado a algum deus for destruído, pode ter certeza que Ele tomará as providências para punir os responsáveis. Da mesma maneira, um item mágico ou artefato poderoso pode ser consagrado para garantir que atenda às vontades do Deus que o criou. Quanto maior e mais importante o objeto consagrado, maior a vigilância divina sobre o mesmo.

A consagração também define a utilização e finalidade de um objeto e, se o objeto for usado contra a vontade do deus, pode acarretar problemas para o sacerdote que invocar a consagração (por exemplo, consagrar ervas colhidas na lua cheia para a criação de uma poção de cura e depois utilizá-las para outra coisa que não seja a finalidade pode irritar os deuses que emprestaram seu poder místico para ajudar).

Crescer Espinhos

[Arkano/Divino] [Planta]

Este Ritual torna uma área de vegetação de até 9x9m (6x6 casas) coberta de espinhos. Qualquer criatura se deslocando através desta área recebe 1d2 pontos de dano por rodada por arranhões, além de reduzir o seu deslocamento pela metade. Personagens com armadura pesada ou roupas de couro grossas não são afetados.

Crescimento

[Arkano/Divino]

O Personagem é capaz de aumentar a si mesmo de tamanho usando este Ritual. Roupas e equipamentos aumentam junto com ele. A FR sofre um bônus de +1 e a Defesa uma penalidade de -1 para cada categoria aumentada, de acordo com a Graduação [1 categoria para **Normal** e **Bom**, 2 categorias para **Ótimo** e **Incrível**, 3 categorias para **Superior** e 4 para **Heróico**.]. O Personagem mantém o tamanho ampliado enquanto conseguir manter a concentração ou 3d6+INT rodadas (uma Cena), o que ocorrer primeiro.

Curar Ferimentos Leves

[Divino]

Este Ritual cura 1d3 Pontos de Vida em um alvo escolhido que for tocado pelo Sacerdote. Se for conjurado contra Mortos-Vivos, causará 1d3 pontos de Dano. Este Ritual não é graduado.

Detectar Magia

[Arkano/Divino]

Este conhecido Ritual faz com que todos os objetos mágicos, encantamentos, Magias ou Rituais presentes em um raio de acordo com a Graduação [18m (12 casas) para **Normal**, 27m (18 casas) para **Bom**, 36m (24 casas) para **Ótimo**, 45m (30 casas) para **Incrível** e assim por diante] brilhem aos olhos do Mago.

Somente ele será capaz de enxergar o brilho mágico emanando dos objetos ou locais, mas não será capaz de identificar que tipo exato de magia está presente, apenas se ela existe ou não e seu poder relativo (Círculo e Graduação, de acordo com a luminescência emanada).

Detectar Mortos-Vivos

[Arkano/Divino] [Trevas]

O Herói pode detectar a presença de mortos-vivos (esqueletos, zumbis, espectros, fantasmas, vampiro, etc.) em um raio determinado pela Graduação [18m (12 casas) para **Normal**, 27m (18 casas) para **Bom**, 36m (24 casas) para **Ótimo** e assim por diante].

Detectar Teleportação

[Arkano]

O Personagem é capaz de detectar a presença residual de qualquer tipo de teleporte psiônico ou mágico que tenha sido feito a até uma hora. O raio de ação varia com a Graduação [18m (12 casas) para **Normal**, 27m (18 casas) para **Bom**, 36m (24 casas) para **Ótimo** e assim por diante].

Empatia

[Arkano/Divino] [Mental]

O Personagem consegue sentir as emoções básicas de uma criatura (fome, medo, sede, cansaço, dor, curiosidade, etc) e recebe um bônus igual a sua Graduação [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo**, +4 para **Incrível** e assim por diante]

em qualquer Teste de *CAR*, *Manipulação* ou *Negociação* envolvendo esta criatura. Ambos os efeitos permanecem ativos pela duração de uma Cena (3d6+INT rodadas).

Enfeitiçar Pessoas

[Arkano/Divino] [Mental]

Este Ritual pode ser usado em qualquer humanóide que esteja a até 9m (6 casas) de distância, que precisa passar em um Teste de WILL contra 8+INT do mago ou ficará amigo do Herói por um período de até 1 hora. A vítima passa a se considerar amiga do Personagem mas, se for atacada por ele ou por companheiros dele, o Ritual é quebrado instantaneamente. Para cada Graduação neste poder, uma vítima extra pode ser enfeitiçada [+1 humanóide para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo**, +4 para **Incrível** e assim por diante].

Escudo Arkano

[Arkano]

Cria uma barreira mística invisível que protege totalmente o Mago de ataques realizados com *Míssil Mágico* ou flechas. O *Escudo Arkano* tem a duração de um combate (3d6+INT rodadas).

Ilusão I

[Arkano] [Luz] **ou** *[Mental]*

O Personagem consegue criar uma ilusão de tamanho ***Médio*** (o tamanho de um ser humano). A ilusão é tão perfeita quanto o conhecimento do Personagem sobre o que ele quer criar (por exemplo, um Mago que tenha visto pessoalmente um Orc pode fazer uma ilusão perfeita de um Orc, mas se nunca viu um, a ilusão pode sair como algo que se parece vagamente com um Orc...). A dificuldade para desacreditar *Ilusão* é um Teste de PER contra dif. 8+PER do Mago. É importante notar que, mesmo se a vítima acredita que a ilusão seja verdadeira, ela ainda não possui força, ou seja, uma ponte ilusória continua sendo incapaz de agüentar o peso de um Personagem, não importanto o quanto ela acredite nisso).

A ilusão precisa permanecer dentro de um raio de 6m por Graduação de onde foi criada e não pode sair desta área.

As ilusões atacam com bônus igual à PER do Mago que as conjurou, mas todo o dano causado é ilusório (após cerca de uma hora, todo o dano desaparece e se a vítima "morrer", ela apenas desmaia). A Graduação determina o tamanho máximo da Ilusão [*Médio* para **Normal**, *Grande* para **Bom**, *Enorme* para **Ótimo**, *Imenso* para **Incrível**, *Colossal* para **Superior** e do tamanho de um pequeno castelo para **Heróico**]. As ilusões duram uma cena (ou 3d6+INT rodadas).

Leque Cromático

[Arkano] [Luz]

Raios multicoloridos de luz saem das mãos do Mago em até 9m (6 casas) de distância (com arco de 4 casas na extremidade final), afetando todas as criaturas dentro da área de efeito. Todos precisam passar em um Teste de WILL contra Dif. 8+INT do Mago ou ficarão atordoados (com -1 em todos os Testes e ações) por 1d6 rodadas.

Luz

[Arkano/Divino] [Luz]

Este Ritual simples faz um objeto brilhar como uma tocha, criando luz suficiente para iluminar um círculo com 6m (4 casas) de raio por Graduação, centrado no objeto [6m (4 casas) para **Normal**, 12m (8 casas) para **Bom**, 18m (12 casas) para **Ótimo**, 24m (16 casas) para **Incrível** e assim por diante].

Mãos Flamejantes

[Arkano] [Fogo]

Um jato de chamas, com alcance de 3m (2 casas), dispara dos dedos do Mago na forma de leque, causando dano de acordo com a Graduação [2d6 para **Normal**, 2d6+1 para **Bom**, 2d6+2 para **Ótimo**, 3d6 para **Incrível**, 3d6+2 para **Superior** e 4d6 para **Heróico**] por Fogo (Teste de WILL contra Dif. 8+INT do Mago para diminuir o dano pela metade) em todos os Personagens que estiverem na área de efeito.

Marca Arkana

[Arkano]

Um dos primeiros rituais que todo Mago aprende, a *Marca Arkana* é um símbolo, runa ou desenho personalizado de cada Feiticeiro que já existiu no Multiverso.

A marca não é maior do que 20x20cm mas pode ser tão pequena quanto se precisar (para inscrevê-la em um anel ou sinete, por exemplo). Quando conjurada, a Marca é permanente e serve basicamente para consagrar aquele objeto ou local, embora ela tenha muita utilidade em conjunto com outros rituais de conjurar e localizar. Uma Marca Arkana serve para identificar as posses de um Mago, avisar seus amigos e ameaçar seus inimigos. A marca é invisível, podendo ser lida apenas com *Detectar Magia* e similares.

Míssil Mágico

[Arkano] [Luz]

Este Ritual cria um míssil etéreo no formato de uma flecha, que é disparado contra um alvo qualquer que o Mago escolher, a até 10 casas de distância, causando 1d3+1 pontos de dano por míssil (Luz). O míssil ignora qualquer tipo de armadura ou proteção (exceto o *Escudo Arcano* ou rituais que bloqueiem espíritos ou ectoplasma), acertando automaticamente o alvo. O Ritual cria uma quantidade de mísseis de acordo com a Graduação [1 míssil para **Normal**, 2 mísseis para **Bom**, 3 para **Ótimo**, 4 para **Incrível** e assim por diante].

Montaria

[Arkano/Divino] [Animal] [Conjuração]

Este Ritual conjura um cavalo ou pônei para carregar o Personagem e seu equipamento durante 3 horas por Graduação. O cavalo pode ter a aparência que o Personagem desejar, mas sempre apresenta uma leve aura mágica ao seu redor.

A montaria vem equipada com sela e servirá ao Mago de boa vontade [3 horas para **Normal**, 6 horas para **Bom**, 9 para **Ótimo**, 12 para **Incrível** e assim por diante].

Névoas

[Arkano/Divino] [Ar]

Cria uma névoa mística que se estende a até 9m (6 casas) de raio, centrada no conjurador. A névoa pode ter a aparência que o Mago desejar, mas normalmente se assemelha a uma neblina muito espessa. Todas as criaturas dentro da área de névoa possuem uma penalidade de -1 em todos os seus Testes [9m (6 casas) para **Normal**, 12m (8 casas) para **Bom**, 15m (10 casas) para **Ótimo**, 18m (12 casas) para **Incrível** e assim por diante].

Patas de Aranha

[Arkano]

Este Ritual permite ao Mago escalar paredes com velocidade igual ao seu Deslocamento Básico sem precisar fazer nenhum tipo de Teste, como se fosse uma aranha, durante 10 minutos.

Queda Suave

[Arkano/Divino] [Ar]

O Personagem reduz uma queda em até 3m (2 casas) por Graduação neste Ritual [3m (2 casas) para **Normal**, 6m (4 casas) para **Bom**, 9m (6 casas) para **Ótimo**, 12m (8 casas) para **Incrível** e assim por diante] para efeito de cálculo de dano.

Raio de Enfraquecimento

[Arkano/Divino]

Um raio avermelhado parte dos dedos do Conjurador em direção ao alvo escolhido. A vítima precisa passar em um Teste de WILL contra Dif. 8+INT do Mago ou perderá temporariamente 1 ponto de FR por Graduação [-1 em FR para **Normal**, -2 em FR para **Bom**, -3 em FR para **Ótimo**, -4 em FR para **Incrível** e assim por diante].

A Força da vítima retornará após uma cena (3d6+INT rodadas). A FR final do Personagem afetado não pode ir para menos do que -3 [**Lamentável**]. O dano de ataque do alvo é reajustado de acordo coma FR resultante pela duração do Ritual.

Raio de Gelo

[Arkano] [Água]

Este Ritual cria um raio congelante, com alcance de 3m (2 casas), disparados das mãos do Mago na forma de leque, causando dano de acordo com a Graduação (Frio) com direito a Teste de WILL contra Dif. 8+INT para diminuir o dano pela metade [2d6 para **Normal**, 2d6+1 para **Bom**, 2d6+2 para **Ótimo**, 3d6 para **Incrível**, 3d6+2 para **Superior** e 4d6 para **Heróico**] em todos os Personagens e criaturas que estiverem na área de efeito

Remover Medo

[Divino] [Mental]

Este Ritual remove qualquer tipo de *Medo*, seja ele natural ou mágico, em até 1 Personagem por Graduação neste Ritual [1 Personagem para **Normal**, 2 para **Bom**, 3 para **Ótimo**, 4 para **Incrível** e assim por diante].

Remover Paralisia

[Divino]

Este Ritual remove qualquer tipo de *Paralisia*, seja ela natural ou mágica, em até 1 Personagem por Graduação neste Ritual [1 Personagem para **Normal**, 2 para **Bom**, 3 para **Ótimo**, 4 para **Incrível** e assim por diante].

Resistência a Elementos

[Arkano/Divino] [elemento escolhido]

O Personagem recebe 2d3 pontos de proteção contra determinado elemento que ele escolher (Fogo, Terra, Água, Ar, Luz OU Trevas). Os primeiros pontos de dano causados pelo elemento escolhido são deduzidos primeiro dos pontos de proteção. O Ritual permanece ativo por 1 hora e a proteção varia com a Graduação [2d3 para **Normal**, 2d3+1 para **Bom**, 3d3 para **Ótimo**, 3d3+1 para **Incrível**, 4d3 para **Superior** e 5d3 para **Heróico**].

Resistência ao Clima

[Arkano/Divino]

O Bruxo é capaz de resistir durante 24 horas a qualquer tipo de clima natural sem se desgastar. Seus equipamentos também ficam protegidos. Este Ritual não protege de dano causado por ataques de frio ou calor ou de tempestades mágicas, apenas da temperatura e ventos naturais resultantes de um clima frio ou quente. O Ritual afeta alvos de acordo com a Graduação [1 alvo para **Normal**, 2 para **Bom**, 4 para **Ótimo**, 8 para **Incrível**, 16 para **Superior** e 32 para **Heróico**].

Salto

[Arkano]

Permite ao Personagem saltar até +1d3 casas (x1,5m) por Graduação além do salto normal, seja na horizontal ou na vertical [+1d3 para **Normal**, +2d3 para **Bom**, +3d3 para **Ótimo**, +4d3 para **Incrível**, +5d3 para **Superior** e +6d3 para **Heróico**].

Sono

[Arkano] [Mental]

Este Ritual afeta 2d3 criaturas de tamanho humano ou menor (somente criaturas com custo de convocação menor do que 30 são afetadas por este Ritual). As vítimas fazem um Teste de WILL contra Dif. 8+INT para escapar ou adormecem por 1d6 rodadas.

Toque Chocante

[Arkano] [Ar]

Este Ritual cria raios elétricos, com alcance de 3m (2 casas), disparados dos dedos do Mago na forma de leque, causando dano de acordo com a Graduação (Teste de WILL contra Dif. 8+INT para diminuir o dano pela metade) em todos os Personagens ou criaturas que estiverem na área de efeito [dano de 2d6 para **Normal**, 2d6+1 para **Bom**, 2d6+2 para **Ótimo**, 3d6 para **Incrível**, 3d6+2 para **Superior** e 4d6 para **Heróico**].

Toque Macabro

[Arkano/Divino] [Trevas]

Este Ritual arranca a energia vital de um alvo, fazendo com que a vítima perca Pontos de Vida (Trevas) e Graduações de FR [2d6/-1 FR para **Normal**, 2d6+1 /-1 FR para **Bom**, 2d6+2/-1 FR para **Ótimo**, 3d6/-2 FR para **Incrível**, 3d6+2/-2 FR para **Superior** e 4d6/-3 FR para **Heróico**]. O Personagem precisa acertar um ataque de toque na vítima para ativar este Ritual. O alvo pode fazer um Teste de WILL contra dif. 10 para reduzir o dano à metade. Este Ritual não funciona contra Mortos-Vivos. A FR não pode cair a menos do que zero.

Transformação Momentânea

[Arkano] [Luz]

Este Ritual pode alterar a aparência do Mago como ele desejar, mas sem contudo ser capaz de duplicar exatamente um Personagem. Se tentar, qualquer criatura que já tenha visto o Personagem verdadeiro pode fazer um Teste de PER contra 9 para identificá-lo (a dificuldade vai baixando quanto mais o alvo conheça o Personagem "clonado", até chegar a dif. 6). O bônus da Perícia *Disfarces* pode ser aplicado nesta dificuldade. Ele pode assumir a forma de qualquer criatura humanóide (exceto criaturas incorpóreas ou gelatinosas) durante 3d6+INT rodadas.

Ventriloquismo

[Arkano] [Ar]

O Mago consegue projetar sua própria voz ou qualquer barulho que faça a até 18m (12 casas) de distância de acordo com a Graduação [18m (12 casas) para **Normal**, 24m (18 casas) para **Bom**, 36m (24 casas) para **Ótimo**, 45m (30 casas) para **Incrível** e assim por diante].

Segundo Círculo

Acalmar Emoções

[Arkano/Divino] [Mental]

Este Ritual permite ao Personagem tranquilizar as emoções de um Personagem irritado a até 9m de distância que esteja irritada. O Herói faz um Teste usando a Graduação neste Ritual contra 8+WILL do alvo e, se passar, o Personagem ou criatura estará calma novamente. Este Ritual anula Rituais que forneçam bônus de Moral, *Fúria Bárbara*, bônus de combates, medo mágico e outros efeitos de combate durante 1d6 rodadas. A vítima acalmada não poderá fazer ataques ou ações agressivas durante estas rodadas a menos que consiga passar em um Teste de WILL contra dificuldade 10+Graduação [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo**, +4 para **Incrível** e assim por diante].

Agilidade de Gato

[Arkano]

Este Ritual faz com que o Personagem adquira a agilidade e graciosidade de um felino, dando a ele um bônus de +2 em qualquer Teste que envolva equilíbrio, *Acrobacias* ou *Furtividade* (o bônus não serve para Defesa!). A quantidade de Personagens afetada por este Ritual é definida pela Graduação [1 Personagem para **Normal**, 2 para **Bom**, 4 para **Ótimo**, 8 para **Incrível** e assim por diante]. O Ritual dura uma cena (ou 3d6+INT rodadas).

Arma Espiritual

[Divino] [Conjuração]

O Sacerdote conjura uma arma espectral na sua frente (pode ser qualquer tipo de arma, mas geralmente alguma arma relacionada com a divindade específica do Sacerdote), que permanecerá voando próxima do conjurador (a até 6m [4 casas] de distância no máximo) e lutará como se tivesse vida própria, com bônus de ataque igual à Graduação no Ritual [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo**, +4 para **Incrível** e assim por diante], mas que também pode defender ataques de um oponente, impedindo seu avanço (Defesa igual a 7+Graduação no Ritual). A arma causa 1d6+2 pontos de dano por ataque e possui 15 PVs. Em termos de jogo, ela é considerada uma arma mágica +2 e pode acertar criaturas incorpóreas também.

Armadilha Ilusória

[Arkano] [Luz]

Este Ritual cria uma ilusão de uma armadilha em um baú, tranca, ferrolho ou qualquer outro tipo de tranca, facilmente detectável para qualquer criatura que tenha a Perícia *Armadilhas* ou seja capaz de detectar armadilhas. Obviamente, a armadilha é ilusória, mas fará com que ladrões e gatunos percam tempo precioso desarmando ou sejam desestimulados a roubar o objeto em questão. Uma *Armadilha Ilusória* não funciona se já houver outro Ritual idêntico a este conjurado a até 9m (6 casas) de distância. O Ritual é permanente até que a "armadilha" seja desarmada (dif. variando com a Graduação). [8 para **Normal**, 9 para **Bom**, 10 para **Ótimo**, 11 para **Incrível** e assim por diante].Falha em desarmar não ativa a armadilha, apenas faz com que ela não seja "desarmada"

Barreira de Lâminas

[Arkano/Divino] [Terra]

O Herói cria uma barreira círcular de espadas curtas que formam um círculo de raio 1,5m (1 casa) ao redor do Mago (o Mago permanece no centro da área). Qualquer criatura que esteja na área das lâminas recebe dano de acordo com a Graduação [1d6 para **Normal**, 1d6+1 para **Bom**, 1d6+2 para **Ótimo**, 2d6 para **Incrível**, 2d6+2 para **Superior** e 3d6 para **Heróico**] por rodada.

A barreira dura 3d6+INT rodadas e pode se movimentar até 6m (4 casas) por rodada. Existem versões desta magia para cimitarras, katanas, adagas, foices e diversas armas curtas, dependendo da origem do Ritual. As lâminas são consideradas armas mágicas, mas é impossível usá-las de outra maneira que não seja na barreira.

Boca Encantada

[Arkano]

Este Ritual coloca uma boca invisível, com a descrição que o Mago desejar, em um local. Ela será ativada quando determinados

eventos ocorrerem, definidos na ativação do Ritual. A ativação pode ser tão simples ou tão complexa quanto o Herói desejar: "quando um homem passar por esta porta" ou "quando um senhor de barbas brancas carregando uma espada sentar de pernas cruzadas na frente deste poste". *Disfarces* e ilusões podem enganar o efeito (considere que o Ritual tem PER idêntico ao Mago para Testes).

A Boca Encantada pode pronunciar até 25 palavras, articulando-se conforme a pronúncia, como se ela estivesse mesmo dizendo as palavras, e depois desaparece. Ela pode ser colocada em qualquer lugar que o Personagem desejar, por exemplo, na boca de uma estátua ou em uma fechadura.

O Ritual é permanente até ser descarregado. Uma vez que a boca tenha dito as palavras, o Ritual acaba.

Condição

[Arkano/Divino] [Mental]

Um Ritual simples que pode ser conjurado sobre qualquer aliado que deseje recebê-lo. Durante seis horas, o Personagem é capaz de sentir o estado geral, emocional e físico (emoções principais como sono, fome, dor, alegria, tristeza, náusea, raiva, etc. e PVs), do aliado [1 Personagem para **Normal**, 2 para **Bom**, 3 para **Ótimo** e assim por diante].

Conhecer a Direção e Localização

[Arkano/Divino]

O Mago ou Sacerdote consegue ter uma boa noção de onde está, mesmo depois de ter passado por um portal, teleporte, psicoportação ou algo semelhante, seja ele mágico ou psiônico. Este poder também diz ao Personagem para onde é o norte e a que altura (ou profundidade) ele está de um ponto de referência conhecido mais próximo.

Conjurar Animais II

[Arkano/Divino] [Animal] [Conjuração]

O Personagem é capaz de conjurar 1d3+CAR animais de tamanho ***Miúdo***. (Ver o **Guia dos Monstros** para detalhes).

O Herói escolhe qual dos tipos de animais quer conjurar, mas só poderá escolher UM tipo por conjuração. Os animais aparecerão na rodada seguinte e servirão ao conjurador no melhor de suas capacidades, obedecendo a todas as suas ordens pela duração do Ritual (uma cena ou 3d6+INT rodadas). Ao final do Ritual, os animais desaparecerão.

Conjurar Imp

[Arkano] [Conjuração]

O Mago conjura 1d3+CAR imps para lutarem ao seu lado em uma batalha. Ao final do combate eles desaparecerão.

Conjurar Insetos

[Arkano/Divino] [Conjuração]

O Herói consegue conjurar uma pequena nuvem de insetos [dentro de uma área de 3x3m (2x2 casas) para **Normal**, 4,5x4,5m (3x3 casas) para **Bom**, 6x6m (4x4 casas) para **Ótimo**, 7,5x7,5m (5x5 casas) para **Incrível** e assim por diante] e que podem ser comandados pelo Personagem para atacar qualquer inimigo. Eles se deslocam até 4,5m (3 casas) por rodada. Criaturas que estejam cercadas por insetos recebem -1 em todos os Testes de Ataque e Defesa e sofrem 1 ponto de dano por rodada. Concentração é impossível dentro da nuvem de insetos. Considere que os insetos são destruídos ou afugentados quando receberem 4 ataques (Def. 11).

Curar Ferimentos Moderados

[Divino]

Este Ritual cura 1d6+1 Pontos de Vida em um alvo escolhido. Por sua natureza de cura, se for conjurado contra Mortos-Vivos, ele causará 1d6+1 pontos de Dano. Este Ritual não é graduado.

Descanso Tranqüilo

[Divino] [Trevas]

Este Ritual faz com que o corpo de um Personagem falecido tocado não apodreça nem possa ser transformado em Morto-Vivo pela duração de 7 dias a partir do momento de conjuração deste Ritual. *Descanso Tranqüilo* serve para prolongar o tempo limite para ressuscitar um corpo.

Desengonçar

[Arkano/Divino]

Um raio violeta parte dos dedos do conjurador em direção ao alvo escolhido. A vítima precisa passar em um Teste de WILL contra dif. 10 ou perderá temporariamente pontos de AGI [-1 em AGI para **Normal**, -2 em AGI para **Bom**, -3 em AGI para **Ótimo**, -4 em AGI para **Incrível** e assim por diante] de acordo com a Graduação. A Agilidade da vítima retornará após uma cena (3d6+INT rodadas). A AGI final do Personagem afetado não pode ir para menos do que -1 [Muito Fraco]. A Defesa do alvo é reajustada de acordo com a nova AGI pela duração do Ritual.

Detectar Invisibilidade

[Arkano] [Luz]

O Personagem é capaz de notar a presença de criaturas, efeitos, objetos ou magias invisíveis. O raio de ação varia com a Graduação [18m (12 casas) para **Normal**, 24m (18 casas) para **Bom**, 36m (24 casas) para **Ótimo**, 45m (30 casas) para **Incrível** e assim por diante]. Apenas o Mago que conjurou o Ritual é capaz de enxergar o invisível.

Detectar Portas Secretas

[Arkano/Divino]

O Ritual é capaz de detectar portas escondidas, alçapões, paredes que deslizam e outras portas escondidas, mas não sabe como fazer para abri-las. O raio de ação varia com a Graduação [18m (12 casas) para **Normal**, 24m (18 casas) para **Bom**, 36m (24 casas) para **Ótimo**, 45m (30 casas) para **Incrível** e assim por diante]. Apenas o Mago ou Sacerdote que conjurou o Ritual é capaz de enxergar as portas secretas.

Escudo Anti-Corrosivo

[Arkano] [Água]

O Mago conjura um escudo místico que se assemelha a uma bolha etérea e translúcida capaz de proteger uma esfera com 1,5m de raio (1 casa) imóvel e centrada nele mesmo. O escudo protege 2d3 pontos de dano de cada ataque baseado em ácido (como se fosse um IP-Ácido) que os alvos dentro do círculo receberem, durante uma cena (3d6+INT rodadas).

Escuridão Mágica

[Arkano/Divino] [Trevas]

Este Ritual cria uma área de escuridão impenetrável centrada no conjurador [dentro de uma área de raio 1,5m (1 casa) para **Normal**, 3m (2 casas) para **Bom**, 4,5m (3 casas) para **Ótimo**, 6m (4 casas) para **Incrível** e assim por diante]. Apenas o conjurador consegue enxergar dentro desta área. Todos os outros Personagens e criaturas (mesmo os que tenham *Infravisão* ou *Enxergar no Escuro*) são incapazes de enxergar na *Escuridão Mágica*. Apenas *Luz Brilhante* pode romper com a *Escuridão Mágica*, mas ainda assim um Teste de WILL contra WILL dos Magos precisa ser feito para saber qual Ritual prevalecerá.

Esfera Flamejante

[Arkano] [Fogo]

O Mago cria uma esfera de fogo na sua frente, que pode ser deslocada na direção que ele desejar. Qualquer objeto ou criatura em contato com a esfera de fogo (a esfera faz um ataque contra a Defesa do alvo usando um bônus igual à PER do Mago) recebe dano por fogo naquela rodada [2d3 para **Normal**, 2d3+1 para **Bom**, 2d3+2 para **Ótimo**, 3d3 para **Incrível**, 3d3+2 para **Superior** e 4d3 para **Heróico**]. A esfera pode se deslocar com velocidade igual a 6m (4 casas) por rodada, durante 3 rodadas e isto não requer concentração por parte do Mago.

Flecha Ácida

[Arkano] [Água]

Através deste Ritual, o Mago cria um arco fantasma durante uma rodada e dispara uma flecha ácida contra um oponente (precisa passar em um Teste de *Arqueria* para isso). Se acertar, a flecha causa dano por ácido [1d3 para **Normal**, 1d3+1 para **Bom**, 1d3+2 para **Ótimo**, 2d3 para **Incrível**, 2d3+2 para **Superior** e 3d3 para **Heróico**] por rodada durante 1d6 rodadas. Neste período, a dor causada pelo ácido impede totalmente qualquer tipo de concentração, seja para magias, rituais ou psiônicos.

Flechas de Fogo

[Arkano] [Fogo]

O Mago encanta algumas flechas que estejam a até 9m (6 casas) de distância [até 1d3+3 para **Normal**, 2d3+3 para **Bom**, 3d3+3 para **Ótimo**, 4d3+3 para **Incrível**, 5d3+3 para **Superior** e 6d3+3 para **Heróico**] que estejam prontas para serem disparadas dos arcos de seus aliados. As flechas se incendeiam, causando +1d3 pontos de dano extra por fogo no alvo.

Ilusão II

[Arkano] [Luz] **ou** *[Mental]*

Funciona de maneira idêntica à *Ilusão I*, com a diferença que a ilusão possui ***som***. A dificuldade para desacreditar a *Ilusão* é um Teste de PER contra dif. 9+PER do Mago. É importante notar que, mesmo se a vítima acredita que a ilusão seja verdadeira, ela ainda não possui força, ou seja, uma ponte ilusória continua sendo incapaz de agüentar o peso de um Personagem, não importanto o quanto ela acredite nisso). A ilusão precisa permanecer dentro de um raio de 6m por Graduação de onde foi criada e não pode sair desta área.

As ilusões atacam com bônus igual à PER do Mago que as conjurou, mas todo o dano causado é ilusório (após cerca de uma hora, todo o dano desaparece e se a vítima "morrer", ela apenas desmaia). A Graduação determina o tamanho máximo da Ilusão [*Médio* para **Normal**, *Grande* para **Bom**, *Enorme* para **Ótimo**, *Imenso* para **Incrível**, *Colossal* para **Superior** e do tamanho de um pequeno castelo para **Heróico**]. As ilusões duram uma cena (ou 3d6+INT rodadas).

Imagens Espelhadas

[Arkano] [Luz]

Este Ritual cria 1d3 imagens ilusórias idênticas ao conjurador, que ficam se movimentando muito próximo dele, a até 1m de distância, durante uma cena. Qualquer tipo de ataque voltado para o conjurador precisa ser testado para ver se acertou a ele ou a uma das imagens espelhadas [1d3 imagens para **Normal**, 1d3+1 para **Bom**, 1d3+2 para **Ótimo**, 1d3+3 para **Incrível**, 1d3+4 para **Superior** e 1d3+5 para **Heróico**]. Quando algum atacante acerta um golpe ou uma magia no Herói, o Mestre precisa rolar 1d6 para determinar se a magia/Ritual acertou ou não o Personagem. Se tirar "1", o ataque acerta o Personagem, se tirar outro valor, uma das imagens é acertada e destruída. Em rituais de área, o Personagem faz um Teste de resistência também para cada imagem. As que falharem são destruídas e as outras continuam.

Invisibilidade (Física)

[Arkano] [Luz]

Através deste Ritual, o Herói ou qualquer Personagem que ele toque, ficará invisível por até 2 horas [1 Personagem para **Normal**, 2 para **Bom**, 3 para **Ótimo**, 4 para **Incrível** e assim por diante]. Caso decida atacar alguém, ele receberá +3 de bônus no primeiro ataque, perdendo a *Invisibilidade* logo em seguida. Se usar qualquer magia, Ritual ou Poder Psiônico, os efeitos de *Invisibilidade* também serão anulados. Para tentar descobrir a localização de um Personagem invisível em um local, uma criatura ou Personagem faz um Teste de PER contra 10+*Furtividade* do Personagem invisível.

Nesta versão da *Invisibilidade*, o Personagem é recoberto por uma "membrana invisível", mas pode ser detectado por chuva, neve, poeira, pegadas ou outras formas indiretas.

Invisibilidade (Mental)

[Arkano] [Mental]

Idêntica à *Invisibilidade Física* mas, neste caso, o Ritual cria uma "aura de ilusão de invisibilidade". A diferença é que o Personagem

não é detectado debaixo de chuva, neve, poeira ou pegadas porque o Ritual "completa" estas lacunas ilusoriamente. Por outro lado, esta Invisibilidade não funciona contra construtos, mortos-vivos e outras criaturas que não são afetadas por efeitos mentais e ilusões.

Levitação

[Arkano/Divino] [Ar]

O Personagem ou qualquer Criatura aliada (este Ritual não funciona em criaturas que não desejam ser afetadas) pode levitar com a mesma velocidade que caminha/corre, pode ficar parado ou flutuando no ar a até um máximo de 3m (2 casas) de altura. Ele não é capaz de voar, mas se andar a partir de um local alto, poderá flutuar a alturas maiores que as normais. Ele também poderá usar o próprio ar como escada, para subir 3m (2 casas) por rodada.

Localizar Objetos

[Arkano/Divino]

O conjurador enuncia um tipo de objeto específico ("um broche azul", "uma escada de mão", "uma roupa qualquer", "minha chave de prata", "o pergaminho com o Ritual de *Bola de Fogo*"). Se algum objeto do tipo desejado estiver a até o alcance do Herói, ele saberá sua exata localização. Se existirem mais de um objetos com a mesma descrição, ele localizará o objeto que estiver mais perto. O alcance varia de acordo com a Graduação [60m para **Normal**, 120m para **Bom**, 180m para **Ótimo**, 240m para **Incrível** e assim por diante].

Luz Brilhante

[Arkano/Divino] [Luz]

Este Ritual simples faz um objeto brilhar como se fosse a luz do Sol por 3d6+INT minutos, criando luz suficiente para iluminar um círculo centrado no objeto, com raio variando de acordo com a Graduação. [12 casas para **Normal**, 16 casas para **Bom**, 20 casas para **Ótimo**, 24 casas para **Incrível** e assim por diante]. Criaturas que são afetadas por luzes fortes ficarão *Atordoadas.*

Mão Espectral

[Arkano/Divino]

Este Ritual cria, durante uma cena, uma mão espectral translúcida semelhante às mãos do Mago que a conjurou. Esta mão fantasmagórica pode se deslocar até 9m (6 casas) por rodada, controlada pela concentração do Mago. A mão ataca com bônus igual a PER do Herói (causando 1d2 pontos de dano) e pode ser usada para conjurar rituais de toque à distância, como se fosse a própria mão do Mago para todos os efeitos práticos. A Graduação indica o Círculo máximo de Ritual que o Herói consegue conjurar através da mão espectral. [1° Círculo para **Normal**, 2° Círculo para **Bom**, 3° Círculo para **Ótimo**, 4° Círculo para **Incrível**, e assim por diante].

Névoa Ácida

[Arkano] [Água/Ar]

O Mago cria uma área de névoa de 12x12m (9x9 casas), centrada nele. Todas as criaturas dentro desta área de efeito (exceto o Mago)

recebem uma penalidade de -2 em Testes de PER ou detecção. A névoa pode ser conjurada ligeiramente corrosiva, causando dano de acordo com a Graduação (ácido) [nada em **Normal**, 1d3 para **Bom**, 1d3+1 para **Ótimo**, 2d3 para **Incrível**, 2d3+1 para **Superior** e 3d3 para **Heróico**] por rodada em todas as criaturas e objetos dentro desta área de efeito (exceto o Mago). As vítimas podem fazer um Teste de Resistência vs dificuldade 10 para reduzir o dano à metade. A névoa dura uma cena (ou 3d6+INT rodadas), e é mais densa que o ar, afundando em buracos, fendas ou depressões.

Paralisar

[Arkano/Divino]

O Ritual paralisa completamente um Personagem, deixando-o imobilizado e indefeso. A vítima pode fazer um Teste de WILL contra dif. 10 para anular o efeito. A *Paralisia* dura uma cena (3d6+INT rodadas), mas a vítima pode se concentrar e fazer um Teste de WILL contra Dif. 8+INT por rodada para tentar se libertar do efeito.

Purificação

[Divino] [Água]

Remove todo o dano causado por veneno em um alvo. Para ser bem sucedido, o Sacerdote deve ser capaz de tocar o alvo. Também anula penalidades em Atributos causadas por envenenamentos e afins.

Reparar construto

[Arkano/Divino] [Terra]

O Mago ou Sacerdote é capaz de consertar Construtos, Autômatos, Golens ou outras criaturas feitas de metal, madeira ou pedra. Através do toque, o Personagem "remenda" rasgos, cortes ou amassados, restaurando magicamente a forma danificada ao formato original. O Personagem pode consertar pontos de dano em um construto de acordo com a Graduação [1d3 para **Normal**, 1d3+1 para **Bom**, 2d3 para **Ótimo**, 2d3+1 para **Incrível**, 3d3 para **Superior** e 4d3 para **Heróico**].

Silêncio

[Divino] [Ar]

Este Ritual cria um círculo imóvel com 6m (4 casas) de raio ao redor de um ponto que esteja distante até 12m (8 casas) do conjurador. Após a conjuração deste Ritual, um silêncio completo prevalece sobre a área afetada. Todos os sons são neutralizados, todas as conversas anuladas, incuindo músicas de Bardo, canto de sereias e quaisquer Rituais que necessitem de componentes verbais. Nenhum ataque sônico pode passar por esta área. *Silêncio* dura uma cena (3d6+INT rodadas).

Sugestão

[Arkano/Divino] [Mental]

O Mago ou Sacerdote consegue implantar uma sugestão mágica na mente de uma vítima se ela falhar um Teste de WILL contra 8+INT do Conjurador. Quanto mais coerente e lógica for a sugestão, maior a chance da vítima acreditar que a idéia é dela mesma e seguir a sugestão implantada. Sugestões obviamente contraditórias à natureza da vítima serão ignoradas mesmo se a vítima falhar o Teste de Resistência.

Tacape dos Gigantes

[Arkano]

Este Ritual faz com que um bastão de madeira ou clava se torne maior nas mãos do Herói sem acarretar nenhuma penalidade em combate. Durante 3d6+INT rodadas, esta clava gigante fará +2d3 pontos de dano se acertar um golpe. O tacape dos gigantes voltará ao seu tamanho normal se ficar mais de uma rodada fora das mãos do Herói.

Teias

[Arkano]

Com este Ritual, o Mago conjura camadas de fibras pegajosas e entrelaçadas, como se fossem verdadeiras teias de aranha.

Estas fibras precisam ser conjuradas entre duas paredes diametralmente opostas (parede com parede, poste, piso e teto, etc) ou então se transformam em uma massa pegajosa no chão, a uma distância de até 9m (6 casas) do Herói.

A teia preenche área de acordo com a Graduação (6 áreas de 1,5x1,5m (1 casa) unidas entre os dois pontos [6 casas para **Normal**, 10 casas para **Bom**, 14 casas para **Ótimo**, 18 casas para **Incrível** e assim por diante]). Qualquer criatura que estiver nessas casas ficará presa e precisará causar 3 pontos de dano na teia para se libertar.

Vendaval

[Arkano/Divino] [Ar]

O Mago conjura uma violenta rajada de ventos sobre uma criatura voadora que esteja a até 18m (12 casas) de distância.

A criatura ou Personagem precisa passar em um Teste de WILL contra Dif. 8+INT ou sofrerá pontos de dano de acordo com a Graduação [1d6 para **Normal**, 1d6+1 para **Bom**, 1d6+2 para **Ótimo**, 2d6 para **Incrível**, 2d6+2 para **Superior** e 3d6 para **Heróico**] e será arremessada em direção ao solo (podendo receber dano extra pela queda se for o caso).

Terceiro Círculo

Amolecer Pedra e Terra

[Arkano/Divino] [Terra]

Este Ritual faz com que pedras e terra adquiram a textura e consistência de lama, tornando possível para o Personagem moldar, escavar ou manipular pedras de uma maneira que seria impossível antes. Este Ritual afeta um volume de 1,5x1,5x1,5m (1x1x1 casa) de pedra, podendo ser moldado da maneira como o Personagem desejar. Estruturas de lama se tornam muito mais frágeis, podendo até resultar no colapso de estruturas. Este Ritual não funcina em pedras mágicas, lapidadas ou dedicadas.

Esculturas podem ser executadas, com um Teste de *Artes-Escultura* ou *Artífice* apropriado. A qualidade da escultura será igual à Graduação na Perícia.

Bola de Fogo

[Arkano] [Fogo]

O Mago conjura uma bola de fogo a até 30m (20 casas) de distância. *Bola de Fogo* engloba uma área de 3m de raio e todos os alvos dentro desta área recebem dano de acordo com a Graduação (fogo) [3d6 para **Normal**, 3d6+1 para **Bom**, 3d6+2 para **Ótimo**, 4d6 para **Incrível**, 5d6 para **Superior** e 6d6 para **Heróico**]. As vítimas podem fazer um Teste de WILL contra dif. 8+INT para reduzirem o dano à metade (arredondado para cima).

Caminhar na Água

[Divino] [Água]

O Personagem se torna capaz de caminhar sobre qualquer tipo de líquido, durante uma cena (ou 3d6+INT minutos).

Se estiver submerso quando conjurar este Ritual, ele subirá na velocidade de 18m (12 casas) por rodada até emergir, mesmo se estiver vestindo armadura completa (desde que não esteja preso ao fundo).

Cancelar Ritual

[Arkano/Divino]

Este Ritual cancela os efeitos de qualquer outro Ritual.

Se *Cancelar Ritual* for usado contra um efeito mágico qualquer, o Mago deve testar WILL+Graduação contra 8+Círculo do Ritual. Efeitos permanentes de magia são "desligados" durante uma cena, readquirindo suas propriedades mágicas após este período de tempo.

Este Ritual também pode ser usado como uma contra-mágica se algum Feiticeiro estiver lançando um Ritual contra seu Personagem (uma *Bola de Fogo*, por exemplo). O Mago pode, então, fazer um Teste de WILL+Graduação contra 7+Círculo do Ritual+WILL do feiticeiro que conjurou o Ritual ofensivo, na mesma rodada que ele estiver conjurando (se ele tiver ainda uma ação na rodada) com bônus de acordo com a Graduação [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo**, +4 para **Incrível**, +5 para **Superior** e +6 para **Heróico**].

Cegueira

[Arkano/Divino] [Trevas]

Esta magia necromântica faz com que um alvo fique cego até o próximo nascer do sol. A vítima pode fazer um Teste de WILL contra dificuldade 10 para resistir.

Chama Contínua

[Arkano/Divino] [Fogo]

Este Ritual cria uma chama semelhante a uma pequena tocha em algum objeto escolhido pelo Conjurador. Apesar de iluminar o mesmo que uma tocha, ela não consome oxigênio nem queima. A chama é considerada permanente, mas pode ser abafada com um cobertor ou areia, o que faz com que o Ritual seja dissipado. *Chama Contínua*, se conjurada em uma área de *Escuridão Mágica*, exige um Teste de WILL contra WILL dos Magos para ver qual dos Rituais irá cancelar o outro.

Círculo de Proteção contra Mortos-Vivos

[Arkano/Divino] [Trevas]

O Mago desenha um círculo mágico no chão com raio de acordo com a Graduação. [1,5m (1 casa) para **Normal**, 3m (2 casas) para **Bom**, 4,5m (3 casas) para **Ótimo**, 6m (4 casas) para **Incrível** e assim por diante]. Se preferir, ele pode traçar um risco no chão do mesmo comprimento [9m (6 casas) para **Normal**, 18m (12 casas) para **Bom**, 27m (18 casas) para **Ótimo**, 36m (24 casas) para **Incrível** e assim por diante], fazendo uma barreira linear invisível impenetrável para mortos-vivos.

Todos os aliados que estiverem dentro do círculo não podem ser atacados diretamente por mortos-vivos, a menos que ataquem primeiro, o que quebra o efeito do Ritual. Para atravessar a barreira, o morto-vivo precisa fazer um Teste de Resistência contra 9+INT do Mago (mortos-vivos sem vontade própria são incapazes de atravessar a barreira).

Conjurar Animais III

[Arkano/Divino] [Animal] [Conjuração]

O Personagem é capaz de conjurar 1d3+CAR animais de tamanho ***Pequeno***. (Ver o **Guia dos Monstros** para detalhes).

O Herói escolhe qual dos tipos de animais quer conjurar, mas só poderá escolher UM tipo por conjuração. Os animais aparecerão na rodada seguinte e servirão ao conjurador no melhor de suas capacidades, obedecendo a todas as suas ordens pela duração do Ritual (uma cena ou 3d6+INT rodadas). Ao final do Ritual, os animais desaparecerão.

Conjurar Bergahazza

[Arkano] [Conjuração]

O Mago conjura 1d2+CAR demônios Bergahazza para lutarem ao seu lado em uma batalha. Ao final do combate ou se forem destruídos, eles desaparecerão.

Conjurar Relâmpagos

[Divino] [Ar]

O Mago é capaz de conjurar 1+CAR raios elétricos dos céus, com intervalo de 10 rodadas entre eles, sobre alvos quaisquer que estejam localizados a até 30m de distância, que causa dano de acordo com a Graduação (elétrico) em todas as criaturas que estiverem a até 1,5m de raio da área acertada [3d6 para **Normal**, 3d6+1 para **Bom**, 3d6+2 para **Ótimo**, 4d6 para **Incrível**, 5d6 para **Superior** e 6d6 para **Heróico**]. Os alvos têm direito a fazerem um Teste de WILL contra dif. 9 para reduzirem o dano à metade. Este Ritual só funciona durante tempestades.

Controle dos Ventos

[Arkano/Divino] [Ar]

O Mago ou Sacerdote consegue mudar a direção e força dos ventos, afetando a velocidade e direção de um navio em até 10km/h (para mais ou para menos) e até 90° de direção (podendo ser usado para movimentar barcos, balões ou até mesmo para mover nuvens de chuva). O Herói pode entrar em transe e man-

ter este Ritual ativo enquanto estiver concentrado, mas não poderá fazer mais nada enquanto estiver controlando os ventos.

Conversar com Animais

[Divino] [Animal]

Através deste Ritual, o Herói pode falar com um animal não inteligente de sua escolha durante uma cena (3d6+INT rodadas), o suficiente para uma pequena conversa. A reação do animal depende do CAR do Personagem e do roleplay da conversa.

Conversar com Plantas

[Divino] [Planta]

Através deste Ritual, o Herói pode falar com plantas (uma árvore, arbustos, um ente, uma colônia de fungos...) de sua escolha durante uma cena (3d6+INT rodadas), o suficiente para uma pequena conversa. A reação das plantas depende do CAR do Personagem e do roleplay da conversa.

Conversar em Sonhos

[Arkano/Divino] [Mental]

O Mago conjura este Ritual e pode escolher um alvo que esteja dentro do mesmo Plano que ele. O alvo precisa estar dormindo para que este Ritual funcione (senão o Ritual falha, mas a energia mística é utilizada mesmo assim). O Mago consegue, então, entrar nos sonhos do alvo e conversar com ele durante uma cena (3d6+INT rodadas). O ambiente ao redor da conversa é determinado pelo Mago, mas não pode causar nenhum tipo de dano no alvo. Pessoas que não são aliadas do Mago ou não querem conversar com ele podem fazer um Teste de WILL contra 9+INT do Mago para resistir.

Criar Esqueletos / Zumbis

[Arkano/Divino] [Trevas] [Conjuração]

Este Ritual necromântico demora cerca de dez rodadas para ser finalizado e permite ao Mago criar esqueletos ou zumbis a partir de corpos (ou pedaços de corpos). O Ritual gera "pontos de criação" de acordo com a Graduação [4 pontos para **Normal**, 6 para **Bom**, 8 para **Ótimo**, 12 para **Incrível**, 16 para **Superior** e 24 para **Heróico**]. Dependendo do estado dos corpos a serem animados (um corpo em estado razoável se transforma em um zumbi, um esqueleto ou corpo em estado deplorável se torna um esqueleto animado), o ritual pode criar zumbis ou esqueletos. Zumbis consomem 2 pontos de criação e esqueletos 1 ponto cada, mas Zumbis são criados primeiro, de acordo com os corpos disponíveis e o Conjurador não possui controle sobre quais corpos serão animados.

Esqueletos e zumbis podem ser criados a partir de pedaços de esqueletos e outros mortos-vivos derrotados.

Curar Ferimentos Graves

[Divino]

Este Ritual cura 2d6+2 Pontos de Vida em um alvo que o Sacerdote possa tocar. Por sua natureza de cura, se for conjurado contra Mortos-Vivos, ele causará 2d6+2 pontos de Dano.

Evitar Detecção

[Arkano/Divino]

O Herói se torna mais difícil de ser detectado. Enquanto estiver ativando este poder, ele recebe um bônus em qualquer Teste de Resistência que fizer para resistir a ser detectado por bolas de cristal, Rituais de localização, Poderes Psiônicos, itens mágicos ou qualquer tipo de efeito que tente localizar o Personagem. Se o efeito não dá direito a Teste de Resistência, o Personagem passa a ter direito a um Teste de INT+Graduação contra 10+WILL do Personagem que está tentando detectá-lo. [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo** e assim por diante]. O poder permanece ativo durante uma hora.

Forma de Árvore

[Divino] [Planta]

Com este Ritual, o Personagem consegue assumir a forma de uma árvore ou conjunto de arbustos. O Sacerdote conseguirá manter esta forma durante até 2+INT horas e ficará totalmente ciente dos arredores durante o tempo de efeito deste Ritual.

Forma de Névoa

[Arkano/Divino]

O Personagem consegue se transformar em névoa, junto com suas armaduras e equipamentos. Nesta forma, o Mago fica gasoso (elemento Ar) e intangível, não podendo ser atacado por armas não-mágicas. Ele pode se movimentar com deslocamento de 3m por rodada e pode passar por pequenas frestas ou buracos. Fica imune a venenos e ataques físicos, mas também não pode conjurar nenhum Ritual ou magia. O Herói também não pode mergulhar em líquidos ou segurar objetos sólidos enquanto estiver na forma de névoa. O Ritual dura uma cena (3d6+INT rodadas).

Ilusão III

[Arkano] [Ar] ***ou*** *[Mental]*

Funciona de maneira idêntica à *Ilusão I e II*, com a diferença que a ilusão possui ***som*** e ***odores*** A dificuldade para desacreditar a *Ilusão* é um Teste de PER contra dif. 10+PER do Mago. A ilusão precisa permanecer dentro de um raio de 6m por Graduação de onde foi criada e não pode sair desta área.

As ilusões atacam com bônus igual à PER do Mago que as conjurou, mas todo o dano causado é ilusório (após cerca de uma hora, todo o dano desaparece e se a vítima "morrer", ela apenas desmaia). A Graduação determina o tamanho máximo da Ilusão [*Médio* para **Normal**, *Grande* para **Bom**, *Enorme* para **Ótimo**, *Imenso* para **Incrível**, *Colossal* para **Superior** e do tamanho de um pequeno castelo para **Heróico**]. As ilusões duram uma cena (ou 3d6+INT rodadas).

Imagem Borrada

[Arkano] [Luz]

O Ritual cria uma imagem borrada do Personagem, fazendo com que ele pareça estar a até 1,5m de distância de sua verdadeira posição. Qualquer ataque a distância feito contra ele recebe

uma penalidade de -3 e ataques corpo-a-corpo possuem 50% de chance de errar (quando acertarem algum ataque no Mago, role 1d6: se o resultado for par, o golpe acertou, se for ímpar, o golpe acertou a imagem borrada do feiticeiro). O Mago recebe também um bônus de Ataque de +1 na duração do Ritual.

Infravisão

[Arkano] [Luz]

Durante uma hora, o Mago enxerga através das temperaturas dos objetos e criaturas presentes. O Personagem enxerga o mundo em tons de azul (para objetos frios) até vermelho (para objetos quentes) até uma distância de acordo com a Graduação [18m (12 casas) para **Normal**, 27m (18 casas) para **Bom**, 36m (24 casas) para **Ótimo**, 45m (30 casas) para **Incrível** e assim por diante]. Explosões de fogo ou gelo podem "cegar" o Personagem durante uma rodada. Infravisão detecta *Ilusão (Física)*, mas não *Ilusão (Mental)*. Por outro lado, criaturas cuja temperatura corporal sejam idênticas às do ambiente (répteis, por exemplo) recebem um bônus de *Furtividade* de +4.

Lâmina de Fogo

[Arkano/Divino] [Fogo]

O Herói encanta uma arma não-mágica, fazendo com que sua lâmina fique flamejante e cause dano de Fogo pela duração de um combate (3d6+INT rodadas). A arma é considerada arma mágica para fins de decidir se acerta criaturas que só podem ser acertadas por armas mágicas. O bônus de dano varia de acordo com a Graduação [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +1d3 para **Ótimo**, +1d3+1 para **Incrível**, +1d3+2 para **Superior** e +2d3 para **Heróico**] e pode incendiar objetos inflamáveis.

Lâmina de Gelo

[Arkano/Divino] [Água]

O Herói encanta uma arma não-mágica, fazendo com que sua lâmina fique congelada e cause dano de Frio durante 3d6+INT rodadas. o bônus de dano varia de acordo com a Graduação [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +1d3 para **Ótimo**, +1d3+1 para **Incrível**, +1d3+2 para **Superior** e +2d3 para **Heróico**]. Em caso de um acerto crítico, a vítima precisa passar em um Teste de WILL contra dif. 9 ou ficará *Atordoado* pelo frio por 1d6 rodadas.

Lâmina de Luz

[Arkano/Divino] [Luz]

O Herói encanta uma arma não-mágica, fazendo com que sua lâmina se torne iluminada e cause dano de Luz pela duração de um combate (3d6+INT rodadas). A arma é considerada arma mágica para fins de decidir se acerta criaturas que só podem ser acertadas por armas mágicas. O bônus de dano varia de acordo com a Graduação [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +1d3 para **Ótimo**, +1d3+1 para **Incrível**, +1d3+2 para **Superior** e +2d3 para **Heróico**]. Armas de Luz causam bônus de dano dobrado contra Mortos-vivos.

A arma mais conhecida desta tradição são os "sabres de luz" usados pelos Cavaleiros Jedi.

Lâmina Elétrica

[Arkano/Divino] [Ar]

O Herói encanta uma arma não-mágica, fazendo com que sua lâmina fique relampejante e cause dano de Eletricidade pela duração de um combate (3d6+INT rodadas).

A arma é considerada arma mágica para fins de decidir se acerta criaturas que só podem ser acertadas por armas mágicas. O bônus de dano varia de acordo com a Graduação [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +1d3 para **Ótimo**, +1d3+1 para **Incrível**, +1d3+2 para **Superior** e +2d3 para **Heróico**]. O bônus de dano é dobrado contra oponentes que estejam usando armaduras de metal ou construtos que sejam feitos de metal.

Leitura de Mentes

[Arkano] [Mental]

Através deste Ritual, o Herói consegue ler os pensamentos superficiais de uma criatura, caso ela falhe em um Teste de WILL contra dif. 8+INT do Mago. Leitura de Mentes possui um alcance definido pela Graduação [18m (12 casas) para **Normal**, 27m (18 casas) para **Bom**, 36m (24 casas) para **Ótimo**, 45m (30 casas) para **Incrível** e assim por diante]. Uma barreira de 30cm de pedra, 2,5cm de metal ou uma folha de chumbo bloqueiam este Ritual.

A Leitura de Mentes permite um contato básico com o alvo, e pode ler os pensamentos que estão passando na mente do alvo na hora da leitura, mas não memórias ou lembranças antigas. A vítima precisa conhecer a língua na qual o alvo está pensando para compreender seus pensamentos. Mortos-Vivos, Construtos e outras criaturas que não são afetadas por Poderes Mentais não podem ter suas mentes observadas.

Mata Impenetrável

[Divino] [Planta]

Este Ritual permite ao Herói multiplicar e ampliar vegetações, tornando um gramado alto em um matagal, uma floresta em uma mata impenetrável, que precisa ser vencida através de golpes de facão para conseguir se deslocar dentro dela, na velocidade de 1,5m (1 casa) por rodada, em uma circunferência de raio definido pela Graduação [18m (12 casas) para **Normal**, 27m (18 casas) para **Bom**, 36m (24 casas) para **Ótimo**, 45m (30 casas) para **Incrível** e assim por diante]. A área escolhida deve obrigatoriamente ser arborizada e possuir vegetação suficiente para que o Ritual funcione.

Montaria Fantasmagórica

[Arkano]

Este Ritual conjura um cavalo semi-real e translúcido, muito semelhante a um fantasma, que fica com o Personagem durante 12 horas. A montaria só pode ser utilizada pelo conjurador ou por quem ele indicar e possui o mesmo deslocamento de um cavalo. Em **Bom**, a montaria é capaz de andar em pântanos e lodo sem atolar, em **Ótimo**, ela é capaz de andar sobre a água; em **Incrível**, ela trota sobre o gelo sem escorregar; em **Superior**, ela é capaz de andar sobre a água e em **Heróico**, ela se torna capaz de andar sobre o ar (como se estivesse sob o efeito de Levitação).

Prosperidade

[Divino] [Planta]

Este Ritual deve ser feito em um campo, durante as festividades de plantio. Todas as plantas e vegetais dentro desta plantação terão sua fertilidade e produtividade ampliada, aumentando a colheita final da plantação de acordo com a Graduação do Ritual [1/4 a mais para **Normal**, 1/3 a mais para **Bom**, 1/2 a mais para **Ótimo**, 2/3 a mais para **Incrível**, o dobro para **Superior** e o triplo para **Heróico**].

Proteção contra Flechas e Projéteis

[Arkano/Divino]

Este Ritual cria uma barreira invisível que desvia flechas, tiros, pedras e outros objetos arremessados contra o conjurador. A barreira possui cerca de 1,5m de raio e permanece ao redor do conjurador por uma cena (3d6+INT rodadas). Neste tempo, todos os projéteis disparados são defletidos pela barreira (o atacante ainda precisa fazer Testes para acertar as flechas ou tiros). A proteção absorve dano que seria causado pelos projéteis e possui Pontos de Vida de acordo com a Graduação [3d6 para **Normal**, 3d6+1 para **Bom**, 3d6+2 para **Ótimo**, 4d6 para **Incrível**, 5d6 para **Superior** e 6d6 para **Heróico**]. Se uma flecha ou disparo causar mais dano do que o Ritual pode segurar, considere que ele deflete este último projétil totalmente antes de ser dissipado.

Raio

[Arkano] [Ar]

O Mago é capaz de conjurar um poderoso raio elétrico, com alcance de 12m (8 casas), da ponta de seus dedos, que causa 3d6 pontos de dano (elétrico) de acordo com a Graduação [3d6 para **Normal**, 3d6+1 para **Bom**, 3d6+2 para **Ótimo**, 4d6 para **Incrível**, 5d6 para **Superior** e 6d6 para **Heróico**] em todos os Personagens e criaturas que estiverem na área afetada. Os alvos têm direito a fazer um Teste de WILL contra dif. 10 para reduzirem o dano à metade.

Surdez

[Arkano/Divino] [Trevas]

Esta magia necromântica faz com que um alvo fique surdo até o próximo nascer do sol. A vítima pode fazer um Teste de WILL contra dificuldade 10 para resistir.

Toque Vampírico

[Arkano/Divino] [Trevas]

Durante um combate corpo-a-corpo, o Mago pode conjurar este Ritual, impregnando suas mãos com as forças das trevas. Durante 3d6+INT rodadas, se ele acertar um ataque em um oponente, ele libera estas forças, drenando energia vital (Pontos de Vida) do inimigo causando dano (Trevas) de acordo com a Graduação em sua vítima [1d6 para **Normal**, 1d6+1 para **Bom**, 1d6+2 para **Ótimo**, 2d6 para **Incrível**, 2d6+2 para **Superior** e 3d6 para **Heróico**] e recebendo a mesma quantidade de Pontos de Vida. Os PVs que estiverem acima do limite máximo do Personagem desaparecem após 3d6 rodadas. Este poder não funciona em construtos, seres incorpóreos, gelatinosos ou mortos-vivos.

Vidência

[Arkano]

Através de uma bola de cristal, espelho, lago ou vasilha de prata com água (escolha um) o Herói é capaz de enxergar e escutar algum Personagem que esteja distante. Para isto, ele faz um Teste de WILL contra dif. 8+WILL do alvo. A dificuldade pode variar de acordo com alguns fatores:

- -1 se o alvo for bem conhecido pelo Herói
- -1 se o alvo deseja ser observado
- 0 se o alvo é alguém conhecido
- +1 se o alvo for um desconhecido
- +3 se o Herói nunca viu pessoalmente o alvo

- -1 se o Herói possui uma pintura ou foto do alvo
- -2 se o Herói possui um objeto pessoal do alvo

Se passar, ele obtém uma visão (sem som) do que está acontecendo em um raio de 3m (2 casas) ao redor do alvo, durante uma cena (3d6+INT rodadas). Se falhar no Teste, o Herói não pode fazer uma nova tentativa por 24 horas.

Vôo

[Arkano/Divino] [Ar]

Durante uma cena (ou 3d6+INT rodadas), o Personagem será capaz de voar com um deslocamento de 18m (12m se estiver usando armadura pesada ou carregando muito equipamento). Usar este Ritual requer tanta concentração quanto andar, então o Mago ou sacerdote pode realizar outros rituais, magias ou ações enquanto voa. Se a duração da magia se dissipar enquanto o Herói estiver no ar ele irá cair suavemente com deslocamento de 18m durante 1d6+1 rodadas. ao final deste período, o Ritual perde completamente o efeito, sofrendo 1d6 pontos de dano a cada 3m de queda.

A Classe de Manobra do Vôo é definida pela Graduação.

Zona da Verdade

[Divino] [Mental]

Durante uma cena (3d6+INT rodadas), os Personagens e criaturas dentro de um raio de 6m (4 casas) ao redor do conjurador precisam falar a verdade. Todos dentro desta área precisam passar em um Teste de WILL contra 10+INT do conjurador se quiserem falar uma mentira. Os Personagens afetados podem evitar responder ou dar evasivas em suas respostas, desde que não mintam.

Quarto Círculo

Ampliar Animais

[Arkano/Divino] [Animal]

Este Ritual permite ao Herói dobrar o tamanho de um animal (e ao mesmo tempo multiplicar o seu peso por 8). O animal sobe uma categoria de tamanho, o dano de seus ataques e PVs aumentam proporcionalmente (de acordo com a tabela no capítulo de Regras), sua defesa recebe uma penalidade de -1 e seu movimento dobra pela duração do Ritual (3d6+INT rodadas).

Se não puder crescer até o dobro do tamanho, ele irá aumentar até o limite da estrutura onde está (uma caixa ou cabana, por exemplo) e ficará com o tamanho máximo permitido (este Ritual não pode ser usado para causar dano em um animal ou à estrutura por esmagamento).

Âncora Dimensional

[Arkano]

O Personagem precisa acertar um Ataque (usando sua PER como bônus de Ataque) em um alvo. Um raio esverdeado sai da palma da mão do Herói em direção ao alvo.

Se o acertar, o alvo ficará "ancorado" na dimensão onde está por 3d6+INT rodadas. Nenhum tipo de movimentação dimensional, seja mística ou psiônica, funcionará, incluindo *Teleportes*, *Portas Dimensionais*, Itens Mágicos, *Viagens Astrais* e todas as outras. Se o alvo não desejar ser vítima deste poder, ele pode fazer um Teste de WILL contra Dif. 12 para evitar o efeito.

Arma Encantada

[Arkano/Divino]

Este Ritual transforma qualquer arma comum em uma arma mágica com bônus de acordo com a Graduação [+1 para dano e ataque em **Normal**, **Bom** e **Ótimo**, +2 para dano e ataque em **Incrível** e **Superior**, +3 para dano e ataque em **Heróico**] durante uma batalha. A arma brilhará com uma luz (o brilho poderá ser de qualquer cor do arco-íris).

Embora não seja um Ritual muito útil em combate, este Ritual é essencial para a criação de armas mágicas.

Armadilhas Rúnicas

[Arkano] [Elemento]

Existem 6 tipos de rituais com este nome, um para cada elemento: Fogo, Água, Ar, Terra, Luz e Trevas (escolha de qual destes elementos é o Ritual que o Herói possui quando aprender este Ritual). É uma runa especial que o Mago desenha em um baú, arca, porta, livros, tranca ou qualquer objeto que possua um mecanismo de abertura. Esta runa pode ser detectada por *Detectar Magia* ou similares, ou pela Perícia *Armadilha* contra dif. 12.

Se o objeto for aberto sem as palavras mágicas serem proferidas, a runa explode e causa 2d6+2 pontos de dano (pelo elemento) em todos que estiverem a até 1,5m (1 casa) de distância do objeto (Teste de Resistência contra dif. 10 para reduzir à metade). O Ritual é permanente até ser descarregado e o objeto protegido não é danificado na explosão.

Campo de Força

[Arkano]

Campo de Força cria um campo imóvel e translúcido de energia mágica capaz de resistir a ataques físicos, mágicos, astrais, psiônicos ou ectoplásmicos. O *Campo de Força* é criado centrado no Personagem, com 1,5m (1 casa) de raio (normalmente uma parte fica "enterrada" no solo, formando um semicírculo) e capaz de resistir a dano de acordo com a Graduação [3d6+INT para **Normal** e **Bom**, 4d6+INT para **Ótimo**, 5d6+INT para **Incrível**, 6d6+INT para **Superior** e assim por diante].

O Campo de Força possui uma textura e coloração semelhante a um vidro levemente esfumaçado.

O campo vai "rachando" com os ataques, até estilhaçar completamente. O *Campo de Força* dura 3d6+INT rodadas, mas pode ser dissipado antes se o Mago desejar.

Círculo de Proteção contra Demônios

[Arkano/Divino] [Trevas]

O Mago desenha um círculo mágico no chão com raio de acordo com a Graduação. [1,5m (1 casa) para **Normal**, 3m (2 casas) para **Bom**, 4,5m (3 casas) para **Ótimo**, 6m (4 casas) para **Incrível** e assim por diante]. Se preferir, ele pode traçar um risco no chão do mesmo comprimento [9m (6 casas) para **Normal**, 18m (12 casas) para **Bom**, 27m (18 casas) para **Ótimo**, 36m (24 casas) para **Incrível** e assim por diante], fazendo uma barreira invisível impenetrável para demônios.

Todos os aliados que estiverem dentro do círculo não podem ser atacados diretamente por demônios, a menos que ataquem primeiro, o que quebra o efeito do Ritual. Para atravessar a barreira, o demônio precisa fazer um Teste de WILL contra 10+INT do Mago.

Círculo de Proteção contra Plantas

[Arkano/Divino] [Planta]

O Mago desenha um círculo mágico no chão com raio de acordo com a Graduação. [1,5m (1 casa) para **Normal**, 3m (2 casas) para **Bom**, 4,5m (3 casas) para **Ótimo**, 6m (4 casas) para **Incrível** e assim por diante]. Se preferir, ele pode traçar um risco no chão do mesmo comprimento [9m (6 casas) para **Normal**, 18m (12 casas) para **Bom**, 27m (18 casas) para **Ótimo**, 36m (24 casas) para **Incrível** e assim por diante], fazendo uma barreira invisível impenetrável para plantas e criaturas com características de plantas.

Conjurar Animais IV

[Arkano/Divino] [Animal] [Conjuração]

O Personagem é capaz de conjurar 1d3+CAR animais de tamanho ***Médio***. (Ver o **Guia dos Monstros** para detalhes).

O Herói escolhe qual dos tipos de animais quer conjurar, mas só poderá escolher UM tipo por conjuração. Os animais aparecerão na rodada seguinte e servirão ao conjurador no melhor de suas capacidades, obedecendo a todas as suas ordens pela duração do Ritual (uma cena ou 3d6+INT rodadas). Ao final do Ritual, os animais desaparecerão.

Curar Ferimentos Críticos

[Divino]

Este Ritual cura 3d6+3 Pontos de Vida em um alvo em um alvo que o Sacerdote possa tocar. Por sua natureza de cura, se for conjurado contra Mortos-Vivos, ele causará 3d6+3 pontos de Dano.

Desidratar Plantas

[Arkano/Divino] [Água] [Planta]

Este Ritual necromântico faz com que uma árvore ou planta escolhida pelo conjurador seque e morra. Se o alvo for uma criatura com traços vegetais, ela sofrerá dano (água) de acordo com a Graduação [3d6 para **Normal**, 3d6+1 para **Bom**, 3d6+2 para **Ótimo**, 4d6 para **Incrível**, 5d6 para **Superior** e 6d6 para **Heróico**]. Este Ritual funciona apenas em plantas ou criaturas com descritivo "planta".

Globo de Invulnerabilidade Arkana (Menor)

[Arkano/Divino]

Este Ritual cria uma esfera mágica imóvel, centrada no conjurador, com raio de 1,5m (1 casa) capaz de bloquear totalmente Rituais de 1° ou 2° Círculo. Qualquer Ritual Arkano conjurado fora deste globo não consegue atravessá-lo e efeitos destes círculos não funcionam dentro da área de efeito. O globo permanece ativo por uma cena (3d6+INT rodadas) e não protege contra Rituais Divinos.

Um Ritual Arkano é todo Ritual que é conjurado por um Mago, Feiticeiros, Bruxo ou Místico.

Globo de Invulnerabilidade Divina (Menor)

[Divino]

Este Ritual cria uma esfera mágica imóvel, centrada no conjurador, com raio de 1,5m (1 casa), capaz de bloquear totalmente Rituais de 1° ou 2° Círculo. Qualquer Ritual Divino conjurado fora deste globo não consegue atravessá-lo e efeitos destes círculos não funcionam dentro da área de efeito. O globo permanece ativo por uma cena (3d6+INT rodadas) e não protege contra Rituais Arkanos.

Um Ritual Divino é todo Ritual conjurado por um Sacerdote.

Globo de Invulnerabilidade Psiônica (Menor)

[Arkano]

Este Ritual cria uma esfera mágica imóvel, centrada no conjurador, com raio de 1,5m (1 casa) capaz de bloquear totalmente Poderes Psiônicos de 1° ou 2° Círculo. Qualquer efeito psíquico ativado fora deste globo não consegue atravessá-lo e efeitos destes círculos não funcionam dentro da área de efeito. O globo permanece ativo por uma cena (3d6+INT rodadas).

Grito

[Arkano/Divino] [Ar]

O Herói pode emitir um grito estridente capaz de causar 4d6 pontos de dano (sônico) a todos que estiverem a até o alcance [6 casas para **Normal**, 9 casas para **Bom**, 12 casas para **Ótimo**, 15 casas para **Incrível** e assim por diante].

As vítimas podem fazer um Teste de WILL contra dif. 8+INT para reduzirem o dano à metade. Vidros e cristais que estejam na área de efeito podem se quebrar e estilhaçar, criaturas feitas de cristal ou vidro não têm direito a Testes de Resistência.

Imunidade a Um Ritual

[Divino]

O Herói escolhe UM Ritual de até 3º Círculo. Durante uma cena (ou 3d6+INT rodadas), ele ou um Personagem apontado por ele que esteja a até 9m (6 casas) de distância será totalmente imune a qualquer efeito deste tipo específico de Ritual, seja ele conjurado de maneira Arkana ou Divina.

Ele não se torna, porém, imune a efeitos indiretos de um Ritual (um Herói pode ser imune a uma *Bola de Fogo*, mas não será imune ao dano causado pelas labaredas se a *Bola de Fogo* incendiar a casa onde o Herói se encontra).

Invisibilidade Avançada (Física)

[Arkano] [Luz]

Funciona de maneira idêntica à Invisibilidade (Física), com a diferença que o Herói não é revelado se atacar ou conjurar rituais, magias ou ativar Poderes Psiônicos.

Invisibilidade Avançada (Mental)

[Arkano] [Mental]

Funciona de maneira idêntica à Invisibilidade (Mental), com a diferença que o Herói não é revelado se atacar ou conjurar rituais, magias ou ativar Poderes Psiônicos.

Medo

[Arkano/Divino] [Mental]

O Ritual conjura um cone de energia mística capaz de aterrorizar as mentes de todos que estiverem dentro da área de efeito. O cone possui 9m (6 casas) de alcance e 6m (4 casas) em sua extremidade. Todas as criaturas dentro desta área precisam fazer um Teste de WILL contra di. 10 ou ficarão com *Medo* e sairão correndo do local até atingirem uma distância segura.

Muralha de Fogo

[Arkano] [Fogo]

O conjurador ergue uma barreira de fogo mágico a até 9m (6 casas) de distância, formando uma verdadeira fornalha, com até 15m (10 casas) de comprimento (moldados como o conjurador desejar) e 1,5m (1 casa) de espessura. Quem tentar atravessar a barreira sofre 2d6 pontos de dano por fogo (mas pode fazer um Teste de WILL contra dif. 8+INT do Mago para reduzir à metade).

Olho Arkano

[Arkano]

Esre Ritual cria olhos translúcidos voadores que aparecem na testa do Mago, destacando-se completamente, e podem sair voando com deslocamento igual a 9m (6 casas) por rodada, comandados pela concentração do Mago.

Os olhos não atravessam objetos sólidos, mas podem passar por buracos de pelo menos 3cm de diâmetro. O Mago enxerga como se estivesse presente nos locais onde cada olho se encontra. Para alguém detectar o olho, é necessário um Teste de PER contra Dif. 12. Enquanto está usando este Ritual, o Mago precisa ficar imóvel e concentrado. O Mago pode controlar qualquer quantidade de olhos arcanos que conjurar ao mesmo tempo, mas qualquer outro tipo de ação dissipa o efeito do Ritual. A quantidade de olhos conjurados varia de acordo com a Graduação [1 olho para **Normal**, 2 olhos para **Bom**, 3 para **Ótimo**, 5 para **Incrível,** 8 para **Superior** e 12 para **Heróico**].

Pele de Pedra

[Arkano] [Terra]

O alvo fica envolto por uma pele que se assemelha à textura do mármore. O Ritual absorve 1d3+3 ataques físicos (perfuração, corte ou esmagamento), não importando quanto eles causariam de dano ao alvo. Este Ritual não possui Graduações.

Pele do Carvalho Ancião

[Divino] [Planta]

O alvo fica envolto por uma pele que se assemelha à textura do carvalho ou azevinho. O Ritual ataques físicos, não importando quanto eles causariam de dano ao alvo. Para efeitos deste Ritual, uma pedra que cause 1 ponto de dano e uma lança que cause 2d6 contam ambos como um ataque cada. A quantidade de ataques varia com a Graduação [1d3+3 para **Normal**, 1d3+4 olhos para **Bom**, 2d3+3 para **Ótimo**, 2d3+4 para **Incrível,** 3d3+3 para **Superior** e 3d3+4 para **Heróico**].

Porta Dimensional

[Arkano/Divino]

O Mago ou Sacerdote é capaz de abrir uma porta no tempo-espaço e se teleportar por curtas distâncias [50m para **Normal,** 100m para **Bom**, 200m para **Ótimo**, 500m para **Incrível,** 1km para **Superior** e 2km para **Heróico**].

O Herói só pode se teleportar para locais que consegue enxergar e se não existir nenhum objeto ou criatura bloqueando o espaço onde o Herói aparecerá.

O mago pode utilizar outros métodos para enxergar o local a ser aberta a *Porta Dimensional* (Bolas de cristal, Olhos Arkanos, Poderes Psiônicos, etc).

Tempestade de Areia

[Arkano/Divino] [Terra]

O Mago cria uma área de tempestade de areia de raio 4,5m (3 casas), centrada nele. Todas as criaturas dentro desta área de efeito (com exceção do Mago) recebem dano [2d6+2 para **Normal**, 3d6 para **Bom**, 3d6+2 para **Ótimo**, 4d6 para **Incrível**, 4d6+2 para **Superior** e 5d6 para **Heróico**]. As vítimas podem fazer um Teste de Resistência contra dificuldade 8+INT do Mago para reduzir o dano à metade.

Tentáculos Negros

[Arkano] [Trevas]

Este Ritual necromântico cria 1d3+CAR tentáculos negros e pegajosos, como os de um polvo, com cerca de 4,5m (3 casas) de comprimento, partindo de um mesmo ponto no chão. Cada tentáculo ataca as criaturas que estiverem mais próximas a ele, com bônus de Ataque +2 e causando dano de acordo com a Graduação [1d3 para **Normal**, 1d3+1 para **Bom**, 2d3 para **Ótimo**, 2d3+1 para **Incrível**, 3d3 para **Superior** e 4d3 para **Heróico**]. Cada tentáculo possui Defesa 9 e 12 PVs.

Toque Enferrujante

[Arkano/Divino] [Terra]

O Conjurador consegue enferrujar qualquer objeto de ferro não mágico que coloque as mãos, desde que tenha um raio menor do que 60cm. O Herói precisa acertar um ataque no alvo para ativar este efeito. Portas de metal, paredes, correntes, algemas, jaulas e afins são acertadas automaticamente se o Personagem conseguir tocá-las. Construtos sofrem dano de acordo com a Graduação [3d6 para **Normal**, 3d6+1 para **Bom**, 3d6+2 para **Ótimo**, 4d6 para **Incrível**, 5d6 para **Superior** e 6d6 para **Heróico**] em ataques causados por este Ritual, mas podem fazer um Teste de WILL contra dif 10 para reduzir o dano à metade.

Viagem Astral

[Arkano/Divino]

O Mago ou Sacerdote pode deixar o seu corpo físico para trás e liberar o seu corpo Astral. Nesta forma, ele possui as mesmas capacidades de um fantasma, sendo constituído de material astral. O Herói permanece invisível e etéreo, podendo se deslocar através do Multiverso se souber os caminhos corretos.

Ele não pode atacar, tocar objetos ou comunicar-se com ninguém, a menos que os Personagens sejam capazes de conversar ou interagir com espíritos. Todas as Magias e Rituais que o Personagem fizer afetarão apenas criaturas espirituais e o Personagem pode ser atacado ou afetado por qualquer Magia, Ritual, Habilidade ou Poder Psiônico que afete seres espirituais, inclusive *Exorcismos*, *Afastar Mortos-Vivos* e afins.

Quando entra em *Viagem Astral*, o corpo físico do Personagem permanece em transe, ficando completamente alheio de seus arredores, como se estivesse em coma, e completamente vulnerável.

O Personagem pode permanecer quanto tempo desejar neste estado, mas não recuperará o controle do seu corpo físico enquanto estiver na forma astral. O Personagem pode retornar ao seu corpo como uma ação normal, salvo se estiver preso por algum tipo de Ritual ou poder.

Para cada Graduação neste poder, o Personagem consegue transportar um outro Personagem na forma astral, contanto que todos os envolvidos estejam de mãos dadas no plano material durante o Ritual. Caso o contato físico seja rompido por mais do que duas rodadas, os acompanhantes retornarão forçadamente ao corpo [apenas o Personagem para **Normal**, 1 acompanhante para **Bom**, 2 para **Ótimo**, 3 para **Incrível**, 4 para **Superior** e 5 para **Heróico**].

Quinto Círculo

Analisar Encantamento

[Arkano/Divino]

Este Ritual permite ao Mago estudar outro Ritual ou objeto mágico qualquer para determinar todas as suas características e poderes. O Ritual demora uma rodada inteira para ser executado e o Personagem descobre como faz para ativar um item mágico, seus poderes, como ele funciona e quantas cargas ainda restam (se for o caso). Se for um Ritual, ele descobre os efeitos, encantamentos, magias e propriedades dele. Um objeto que estiver de posse de outro Personagem pode fazer um Teste de Resistência com a WILL do Mago contra 8+INT do portador do objeto para impedir a detecção.

Animar Objetos

[Arkano/Divino]

Este Ritual de *Fairyland* permite transformar um objeto inanimado em um objeto animado, capaz de se mover magicamente de maneira encantada, modificando sua forma, textura e contorcendo-se como se fosse uma criatura viva.

O objeto se torna um NPC controlado pelo Mestre, sob o comando do Mago ou Sacerdote que conjurou o Ritual. O Personagem é capaz de animar um volume de objetos determinado pela Graduação [1 objeto *Pequeno* para **Normal**, *Médio* para **Bom**, *Grande* para **Ótimo**, *Enorme* para **Incrível**, *Imenso* para **Superior** e *Colossal* para **Heróico**]. Para avaliar o tamanho de um objeto, cada categoria de tamanho equivale a dois objetos de uma categoria inferior. Os objetos animados atacam utilizando o bônus de PER do Herói e causam dano igual a 1d6+Graduação em *Animar Objetos*.

Arca Astral

[Arkano/Divino]

O Mago ou Sacerdote precisa construir uma arca ou baú com materiais de altíssima qualidade, com cerca de 90x60x60cm. Uma arca destas nunca vai custar menos do que 2.500 peças de ouro. Além disto, ele precisa de uma réplica pequena da arca, que serve como chave para que o Mago possa acessar o baú no Plano Astral. O interior da arca é mágico e guarda até 1,5x1,5x1,5m de equipamentos (coisas vivas não podem ser colocadas dentro da arca). Uma vez fechada, a arca desaparece e fica protegida em um plano arcádio criado pelo Sacerdote ou Mago, inacessível. O tempo não passa dentro da arca, uma vez que ela esteja fechada.

A arca pode permanecer fechada por sessenta dias e um dia no máximo. A partir de então, é necessário fazer um Teste de Resistência por dia [em **Normal**] contra dificuldade 7. Falha significa que a arca se perdeu no Plano Astral e nunca mais será encontrada. Para abrir a arca, o Personagem precisa do baú em miniatura. Caso este baú seja perdido ou destruído, a arca não poderá mais ser recuperada de maneira nenhuma.

Banimento

[Arkano/Divino]

Este Ritual expulsa uma criatura de um Plano ao qual ela não pertença. O Mago ou Sacerdote faz um Teste de WILL

contra dif. 8+Resistência da criatura. Se passar, a criatura será enviada de volta ao seu plano original. Caso a criatura seja nativa do próprio plano onde estiver, nada acontece.

Caminhar nas Árvores

[Arkano/Divino] [Planta]

O Druida ou Mago consegue entrar em uma árvore e aparecer na próxima rodada em uma árvore semelhante que esteja a até 900m de distância. Uma vez que ele entra em uma árvore, o Personagem instintivamente conhece a localização de todas as árvores "de saída" que estejam dentro da área do Ritual, podendo escolher em qual delas irá emergir (inclusive sair pela própria árvore em que entrou). Ambas as árvores precisam estar vivas e terem um diâmetro igual ou maior que a cintura do Herói.

Comunhão com a Natureza

[Divino] [Planta] e [Animal]

O Conjurador recebe intuitivamente informações sobre a natureza ao seu redor. Ele pode descobrir uma informação qualquer sobre o rio ou lago mais próximo, sobre plantas ou animais específicos que vivem na região, cavernas ou entradas naturais, informações sobre criaturas poderosas, mortos-vivos ou monstros, construções e outros pontos de interesse.

Este poder não funciona em vilas ou cidades, nem sua influência consegue penetrar mais do que 20m dentro de uma área urbana (uma vila é enxergada por este Ritual como uma "mancha" no padrão natural).

O raio de efeito depende da Graduação [1,5km para **Normal**, 3km para **Bom**, 4,5km para **Ótimo**, 6km para **Incrível**, 7,5km para **Superior** e 9km para **Heróico**].

Comunhão com o Divino

[Divino]

O Sacerdote permanece quieto rezando por dez minutos e depois faz uma pergunta ao seu Deus, que pode intuir uma resposta "sim", "não" ou "irrelevante".

Cone Glacial

[Arkano] [Água]

Este Ritual cria um cone de gelo das mãos do conjurador até uma distância de 18m (12 casas), com 6m (4 casas) na extremidade. Todas as criaturas dentro desta área de efeito recebem dano (frio) de acordo com a Graduação [3d6 para **Normal**, 3d6+1 para **Bom**, 3d6+2 para **Ótimo**, 4d6 para **Incrível**, 5d6 para **Superior** e 6d6 para **Heróico**]. As vítimas podem fazer um Teste de WILL contra dif. 8+INT para reduzir o dano causado por este Ritual pela metade.

Conjurar Animais V

[Arkano/Divino] [Animal] [Conjuração]

O Personagem é capaz de conjurar 1d3+CAR animais de tamanho ***Grande***. (Ver o **Guia dos Monstros** para detalhes).

O Herói escolhe qual dos tipos de animais quer conjurar, mas só poderá escolher UM tipo por conjuração. Os animais aparecerão na rodada seguinte e servirão ao conjurador no melhor de suas capacidades, obedecendo a todas as suas ordens pela duração do Ritual (uma cena ou 3d6+INT rodadas). Ao final do Ritual, os animais desaparecerão.

Conversar com os Mortos

[Arkano/Divino] [Trevas]

Através deste Ritual necromântico, o Herói pode falar com um corpo que esteja presente (e tenha uma boca), durante uma cena (3d6+INT rodadas), o suficiente para uma pequena conversa. O Mago ou Sacerdote não conversa com a alma propriamente dita, mas apenas com as impressões psíquicas que ficaram no corpo. Este Ritual não garante que o corpo responda às perguntas do Mago, apenas abre um canal de diálogo.

Criar Passagem

[Arkano/Divino] [Terra]

Este Ritual abre uma porta mágica em qualquer parede de madeira, pedra ou tijolos. A porta, com cerca de 90cm de largura, permite a passagem de um Personagemde tamanho ***Médio***. A profundidade da parede que ele consegue "escavar" é determinada pela Graduação [3m para **Normal**, 4,5m para **Bom**, 6m para **Ótimo**, 10m para **Incrível**, 15m para **Superior** e 30m para **Heróico**]. Para todos os efeitos, a passagem criada será ornamentada como se fizesse parte da arquitetura do local onde está sendo aberta. Este Ritual não estraga as estruturas do local (não haverão desabamentos) e depois de uma cena (3d6+INT rodadas) tudo voltará exatamente como estava antes (se houver alguém dentro do túnel será expelido de volta à sala onde se encontra a abertura da passagem).

Curar Ferimentos Leves em Massa

[Divino]

Este Ritual cura 1d3 Pontos de Vida em até 10 pessoas, escolhidas pelo Sacerdote, que estejam dentro de um círculo de 9m (6 casas) de raio. Por sua natureza de cura, se for conjurado contra Mortos-Vivos, ele causará 1d3 pontos de dano em até 10 Mortos-vivos diferentes dentro de um raio de 9m (6 casas). Se houverem mortos-vivos e criaturas dentro da mesma área, o Sacerdote escolhe quem vai ser afetado.

Globo de Invulnerabilidade Arkana

[Arkano/Divino]

Idêntico ao *Globo de Invulnerabilidade Arkana Menor*, mas capaz de bloquear totalmente rituais de 1°, 2° ou 3° Círculo.

O Globo possui raio igual a 1,5m (1 casa).

Globo de Invulnerabilidade Divina

[Divino]

Idêntico ao *Globo de Invulnerabilidade Divina Menor*, mas capaz de bloquear totalmente rituais de 1°, 2° ou 3° Círculo.

O Globo possui raio igual a 1,5m (1 casa).

Globo de Invulnerabilidade Psiônica

[Arkano/Divino]

Idêntico ao *Globo de Invulnerabilidade Psiônica Menor*, mas capaz de bloquear totalmente Poderes de 1º, 2º ou 3º Círculo.

O Globo possui raio igual a 1,5m (1 casa).

Mensagem

[Arkano] [Mental]

Uma mensagem de até 25 palavras pode ser sussurrada pelo Mago e escutada com clareza por um Personagem escolhido que esteja no mesmo Plano (o Mago precisa estar com um objeto pessoal do alvo para este Ritual funcionar). O alvo saberá quem enviou a mensagem e poderá responder com uma única palavra, que chegará aos ouvidos do Mago. Este Ritual afeta um Personagem por Graduação [1 Personagem para **Normal**, 2 para **Bom**, 3 para **Ótimo**, 4 para **Incrível**, 5 para **Superior** e 6 para **Heróico**].

Muralha de Espinhos

[Arkano/Divino] [Planta]

O Conjurador ergue uma barreira de espinhos a partir de plantas comuns, formando um verdadeiro emaralhado de galhos retorcidos e espinhosos, em uma barreira com até 15m (10 casas) de comprimento (moldados como o conjurador desejar), 1,5m (1 casa) de espessura e 3m (2 casas) de altura. Quem tentar atravessar a barreira sofre 1d6 pontos de dano pelos espinhos, mas pode gastar uma rodada inteira (e passar em um Teste de FR contra dif. 12) para cortar a barreira, avançando 50cm na muralha.

Nevasca

[Arkano] [Água] e [Ar]

O Mago cria uma área de nevasca de 12x12m (8x8 casas), centrada a até 36m (24 casas) de distância. Todas as criaturas dentro desta área de efeito sofrem dano (frio) de acordo com a Graduação [2d6+2 para **Normal**, 3d6 para **Bom**, 3d6+2 para **Ótimo**, 4d6 para **Incrível**, 4d6+2 para **Superior** e 5d6 para **Heróico**]. As vítimas podem fazer um Teste de WILL vs dif 10 para reduzir o dano à metade.

Telecinésia

[Arkano]

O Mago pode usar a força mágica da mente para movimentar objetos distantes. A FR de sua *Telecinésia* depende da Graduação [FR 1 para **Normal**, FR 2 para **Bom**, FR 3 para **Ótimo**, FR 4 para **Incrível** e assim por diante].O controle que o Herói possui sobre a sua *Telecinésia* é testado com PER. Se o Personagem perder a concentração, este poder é dissipado imediatamente.

Teleporte

[Arkano]

O Conjurador pode se teleportar instantaneamente para qualquer local dentro do alcance da Graduação [100km para **Normal**, 200km para **Bom**, 300km para **Ótimo**, 400km para **Incrível** e assim por diante]. O Mago precisa conhecer precisamente o local para onde deseja se teleportar (ter estado pessoalmente no local pelo menos uma vez na vida) ou o Ritual não funciona. Este Ritual transporta apenas o Mago e até 50kg de equipamento não vivo.

Vôo Prolongado

[Arkano/Divino] [Ar]

Semelhante ao Ritual *Vôo*, o Personagem será capaz de voar com um Deslocamento Básico de 12m (9 casas) ou 6m (4 casas) se estiver usando armadura pesada ou carregando muito equipamento, durante grandes períodos de tempo, com capacidade de manobra **Normal**.

Vôo Prolongado dura [1 hora/12km para **Normal**, 2 horas/24km para **Bom**, 4 horas/48km para **Ótimo**, 8 horas/96km para **Incrível**, 16 horas/192km para **Superior** e 24 horas/288km para **Heróico**].

Este período de tempo pode ser dividido entre até 6 Personagens diferentes de Tamanho ***Médio***, arredondando o total de vôo para baixo. Um Personagem de Tamanho ***Grande*** conta como 2 Personagens de tamanho ***Médio*** e assim por diante.

Sexto Círculo

Andar nas Sombras

[Arkano/Divino] [Trevas]

O Personagem é capaz de abrir um portal para o Plano das Trevas e se deslocar através das sombras e dos reinos sombrios. Para isto, ele precisará abrir o portal em uma área bem escura e entrará nas sombras, tornando-se literalmente parte delas. A partir daí, ele pode viajar nas áreas sombrias de onde se encontra, em uma viagem parcialmente ilusória.

O deslocamento do Herói é feito através das áreas com sombra ao longo do caminho (pessoas que estejam passando poderão ter a sensação de verem um vulto se movimentando nas sombras) e o Mago ou Sacerdote irá emergir dez rodadas depois a uma distância determinada pela Graduação [10km para **Normal**, 25km para **Bom**, 50km para **Ótimo**, 100km para **Incrível**, 200km para **Superior** e qualquer lugar do mesmo plano para **Heróico**].

O Personagem sempre emerge do portal a alguns metros de distância do local exato onde mentalizou a *Caminhada nas Sombras*. Ela só funciona se o Mago souber para onde está indo e, por causa da realidade nublada e escura do plano das sombras, ele não consegue detalhar nada durante o trajeto (não serve para espionagem ou explorar terrenos).

Banquete de Heróis

[Divino]

Este Ritual cria uma mesa farta de comidas e bebidas deliciosas, para um grupo determinado pela Graduação [10 Personagens para **Normal**, 15 para **Bom**, 20 para **Ótimo**, 25 para **Incrível** e assim por diante]. Cada Personagem que participar do banquete (demorando pelo menos duas horas na mesa) recupera 1d2+1 PVs, cura qualquer doença natural e fornece um bônus de +1 não cumulativo em Testes de Resistência contra venenos nas próximas 12 horas.

Cajado dos Entes

[Divino] [Planta]

O Druida ou Sacerdote precisa de um cajado especialmente preparado para este Ritual, que demora um ciclo lunar inteiro para ser feito (28 dias no qual o Sacerdote não poderá fazer Aventuras ou nada muito extenuante). Para ativar este Ritual, o Personagem crava o cajado no chão e ele se transforma em um ente (consulte o **Guia dos Monstros** para a ficha do ente):

O ente lutará no melhor de suas capacidades durante até 3d6+INT rodadas, quando retornará à forma de um cajado. O Mago pode interromper o Ritual quando desejar. Independente de quanto dano tenha sofrido, o ente sempre estará inteiro na próxima vez que for conjurado pelo Sacerdote desta maneira.

Cajado Mágico

[Arkano/Divino]

O Mago ou Sacerdote encanta seu cajado de uma maneira especial de modo que pode guardar um Ritual de círculo limitado pela Graduação [1º círculo para **Normal**, até o 2º círculo para **Bom**, até o 3º círculo para **Ótimo**, até o 4º círculo para **Incrível** e assim por diante] armazenado dentro do cajado, para ser realizado quando o Mago quiser.

Para ativar, o Mago conjura este Ritual e em seguida realiza o Ritual que deseja armazenar, que será absorvido pelo cajado. A partir de então, o cajado terá aquele Ritual armazenado até o Mago desejar realizá-lo. O Ritual armazenado não conta na quantidade de Rituais que o Mago pode realizar por dia, mas o Herói só conseguirá carregar outro Ritual quando descarregar o que está armazenado (seja conjurando ou simplesmente dissipando mentalmente o Ritual de dentro do cajado).

Apenas o cajado principal do Mago (um cajado que tenha sido dedicado ou consagrado) pode ser encantado desta maneira e apenas um Ritual pode ser armazenado a cada vez.

Caminhar nos Ventos

[Arkano/Divino] [Ar]

Este Ritual permite ao Mago ou Sacerdote se transformar em uma substância semelhante ao vapor, etérea e translúcida, que pode se deslocar no ar com velocidade de 3m (2 casas) por rodada. Se desejar, ele pode controlar os ventos para viajar mais rápido, a até 90km/h [90m (60 casas) por rodada] com manobrabilidade **Fraca**.

A transformação em névoa e de volta à forma humana demora 5 rodadas. O Ritual pode ficar ativo durante 2d6+INT horas. Durante o último minuto do Ritual, os caminhantes descem a uma velocidade de 18m (12 casas) por rodada, caindo livremente a partir daí. O Conjurador pode dissipar os efeitos deste Ritual quando desejado. A quantidade de Personagens afetados varia com a Graduação [1 Personagem para **Normal**, 2 para **Bom**, 3 para **Ótimo**, 4 para **Incrível** e assim por diante].

Círculo da Morte

[Arkano/Divino] [Trevas]

Este Ritual necromântico gera um círculo de energia negativa de 12m (8 casas) de raio, que causa náuseas e mal estar em todas as

criaturas escolhidas pelo Conjurador dentro desta área. Plantas murcham e ressecam, animai ***miúdos*** morrem e a terra se torna infértil. Todas as vítimas dentro da área de efeito escolhidas pelo Conjurador receberão 2d6 pontos de dano por rodada que permanecerem dentro do círculo, por náusea (Construtos e Mortos-Vivos não são afetados pelo *Círculo da Morte*). Vítimas podem fazer um Teste de WILL contra dif. 10 para reduzir o dano à metade.

Conjurar Animais VI

[Arkano/Divino] [Animal]

O Personagem é capaz de conjurar 1d3+CAR animais de tamanho ***Enorme***. (Ver o **Guia dos Monstros** para detalhes).

O Herói escolhe qual dos tipos de animais quer conjurar, mas só poderá escolher UM tipo por conjuração. Os animais aparecerão na rodada seguinte e servirão ao conjurador no melhor de suas capacidades, obedecendo a todas as suas ordens pela duração do Ritual (uma cena ou 3d6+INT rodadas). Ao final do Ritual, os animais desaparecerão.

Conjurar Elemental

[Arkano/Divino] [Elemento]

Este Ritual convoca um elemental para lutar ao lado do Conjurador durante uma batalha. Existem seis tipos de Rituais diferentes com este nome, um para cada elemental (Fogo, Água, Ar, Terra, Luz ou Trevas) que deve estar explicitado durante o aprendizado do Ritual. O elemental demora 1d3 rodadas para se manifestar no Plano onde o Personagem esteja e permanece durante uma cena, até o final de um combate ou até ser destruído. As características do elemental dependem da Graduação:

Graduação	Ataque	Def	PV	Dano
Normal	+1	9	21	2d6
Bom	+2	9	24	2d6+1
Ótimo	+3	10	27	2d6+2
Incrível	+4	10	30	3d6
Superior	+5	11	33	3d6+1
Heróico	+6	11	36	3d6+2

O elemental geralmente possui entre 1,60 e 2m de altura e um volume um pouco maior que o de um ser humano. O dano causado pelo elemental é baseado no seu respectivo elemento e eles só podem ser acertados por magias ou armas mágicas +1 ou superiores.

O Mago pode possuir quantas versões diferentes deste Ritual quiser, apenas pagando os pontos relacionados com cada um deles.

Um elemental recebe +1d6 pontos de dano em qualquer ataque do Caminho oposto e é imune ao seu próprio caminho.

Contingência

[Arkano]

O Mago pode conjurar um outro Ritual sobre si mesmo, para ser efetivado quando determinada condição for realizada. Por exemplo, ele pode acionar sobre si mesmo o Ritual *Queda Suave* sempre que cair mais do que 3m (2 casas), ou um *Teleporte* para sua residência caso seus PVs fiquem menores do que 5 e assim por diante. A condição pode ser tão simples ou tão complexa quanto o Mago desejar.

O Ritual que pode ser usado em *Contingência* depende da Graduação [1° círculo para **Normal**, até 2° círculo para **Bom**, até 3° círculo para **Ótimo**, até 4° círculo para **Incrível** e assim por diante], sendo que apenas UM Ritual pode estar armazenado no Conjurador de cada vez. Para ativar, o Mago conjura *Contingência* e em seguida realiza o Ritual que deseja armazenar, que será absorvido pela *Contingência* (o Mago passará a emanar uma aura mágica, que pode ser detectada por rituais como *Detecção de Magia* e outros).

Uma vez determinada a condição, a ativação não depende mais da vontade do Conjurador, podendo inclusive ser ativado contra sua vontade se as condições forem cumpridas.Um Mago pode conjurar uma nova *Contingência* sobre a antiga, que terá seus efeitos anulados pelo novo Ritual.

Controlar o Clima

[Arkano/Divino] [Ar]

Este poderoso Ritual celta permite ao Personagem controlar o clima da região onde se encontra. O Ritual demora 10 minutos para ser preparado mais 10 minutos para os efeitos se manifestarem. O Ritual permanece em efeito durante 2d6 horas e depois retorna ao normal. Efeitos muito discrepantes (por exemplo, uma tempestade de neve em um deserto) podem chamar a atenção de criaturas e Magos mais poderosos, que irão investigar o que está acontecendo. A área de efeito do Ritual é definida pela Graduação [1,5km de raio para **Normal**, 3km para **Bom**, 4,5km para **Ótimo**, 6km para **Incrível**, 7,5km para **Superior** e 9km para **Heróico**].

Convocação

[Arkano]

Este poderoso Ritual permite que o Mago conjure para suas mãos um objeto qualquer que possua e que esteja marcado com sua *Marca Arkana*. O objeto pode estar em qualquer lugar do Multiverso e aparecerá nas mãos do Mago que o convocou.

O componente material deste Ritual é uma chave, gema ou pequeno objeto de conexão, chamado pelos Ocultistas de *chave*. Para isto, o Mago deve colocar esta *chave* junto do objeto que futuramente desejar convocar e conjurar a *Marca Arkana* sobre os DOIS objetos ao mesmo tempo. Isto criará uma ligação entre a *chave* e o objeto, que será ativada posteriormente pela *Convocação*. O Ritual é permanente até a *Convocação* ser realizada. Depois disso, o Mago precisa conjurar a marca sobre os dois objetos novamente. Se a *chave* for perdida, a *Convocação* não pode ser conjurada. Uma *chave* só pode ser usada em conjunto com um único objeto.

O peso máximo do objeto depende da Graduação [5kg para **Normal**, 10kg para **Bom**, 20kg para **Ótimo**, 30kg para **Incrível**, 50kg para **Superior** e 100kg para **Heróico**].

Corrente de Relâmpagos

[Arkano] [Ar]

O Mago é capaz de conjurar um poderoso raio elétrico de seus dedos contra um oponente escolhido a até 18m (12 casas) de distância. O primeiro alvo recebe 3d6 pontos de dano elétrico e o raio parte para um segundo alvo a até 9m (6 casas) de distância, onde causa 1d6 pontos a menos do que o

primeiro ataque; em seguida parte novamente para o terceiro alvo, causando 2d6 pontos de dano a menos. os danos (elétrico) variam de acordo com a Graduação [3d6/2d6/1d6 para **Normal**, 3d6+1/2d6+1/1d6+1/1 para **Bom**, 3d6+2/2d6+2/1d6+2/2 para **Ótimo**, 4d6/3d6/2d6/1d6 para **Incrível**, 5d6/4d6/3d6/2d6/1d6 para **Superior** e 6d6/5d6/4d6/3d6/2d6/1d6 para **Heróico**]. Nenhum alvo pode ser atingido mais do que uma vez por este Ritual. Os alvos têm direito a fazer um Teste de WILL contra dif. 8+INT para reduzirem o dano à metade.

Curar Ferimentos Moderados em Massa

[Divino]

Este Ritual cura 1d6+1 Pontos de Vida em até 10 pessoas, escolhidas pelo Sacerdote, que estejam dentro de um círculo de 9m (6 casas) de raio. Por sua natureza de cura, se for conjurado contra Mortos-Vivos, ele causará 1d3 pontos de dano em até 10 Mortos-vivos diferentes dentro de um raio de 9m (6 casas). Se houverem mortos-vivos e criaturas dentro da mesma área, o Sacerdote escolhe quem vai ser afetado.

Desintegrar

[Arkano]

O Mago dispara um raio esverdeado contra um objeto ou criatura. Ele faz um Teste de PER contra Defesa da vítima. Se acertar, a vítima precisa passar em um Teste de WILL contra Dif. 8+INT do Mago, ou receberá 6d6 pontos de dano. Se o Teste de Resistência da vítima for um sucesso, mesmo assim ela recebe 3d6 pontos de dano Caso este ataque a reduza a menos de 0 PVs, considere que a vítima foi desintegrada e reduzida a cinzas. Se for usado contra objetos inanimados, o Ritual desintegra um objeto apenas, de área equivalente a 1,5x1,5x1,5m

Esfera Gélida

[Arkano] [Água]

O Herói conjura uma bola de gelo que pode ser arremessada a até 30m (20 casas) de distância, sem precisar de Teste para acertar o alvo. Quando atinge o alvo, a esfera explode em uma irradiação de frio congelante que engloba uma área de 6m (4 casas) de raio e todos os alvos dentro desta área recebem dano (frio) de acordo com a Graduação [3d6 para **Normal**, 3d6+1 para **Bom**, 3d6+2 para **Ótimo**, 4d6 para **Incrível**, 5d6 para **Superior** e 6d6 para **Heróico**].

As vítimas podem fazer um Teste de WILL contra dif. 10 para reduzirem o dano à metade. Se a esfera atingir um lago ou corpo de água, ela congela uma circunferência com 12m (8 casas) de raio e 20cm de profundidade sobre a água, suficiente para aguentar até uma tonelada de peso.

Globo de Invulnerabilidade Arkana (Maior)

[Arkano/Divino]

Idêntico ao *Globo de Invulnerabilidade Arkana*, mas capaz de bloquear totalmente rituais de 1º, 2º ou 3º Círculo.

O Globo possui raio igual a 1,5m (1 casa).

Globo de Invulnerabilidade Divino (Maior)

[Divino]

Idêntico ao *Globo de Invulnerabilidade Divina*, mas capaz de bloquear totalmente rituais de 1º, 2º ou 3º Círculo.

O Globo possui raio igual a 1,5m (1 casa).

Globo de Invulnerabilidade Psiônico (Maior)

[Arkano/Divino]

Idêntico ao *Globo de Invulnerabilidade Psiônica*, mas capaz de bloquear totalmente Poderes de 1º, 2º ou 3º Círculo.

O Globo possui raio igual a 1,5m (1 casa).

Mensagem Extraplanar

[Arkano]

Uma mensagem de até 25 palavras pode ser sussurrada pelo Mago e escutada com clareza por até 10 Personagens escolhidos em qualquer lugar do Multiverso. Os alvos saberão quem enviou a mensagem e poderão responder com uma única palavra cada um, que chegarão aos ouvidos do Mago (o Mago saberá qual resposta veio de cada Personagem).

Névoa Demoníaca

[Arkano/Divino] [Ar]

O Mago cria uma área de névoa corrosiva de 18x18m (12x12 casas), centrada nele. Todas as criaturas dentro desta área de efeito (exceto o Mago) recebem dano (ácido) de acordo com a Graduação [2d6+2 para **Normal**, 3d6 para **Bom**, 3d6+2 para **Ótimo**, 4d6 para **Incrível**, 4d6+2 para **Superior** e 5d6 para **Heróico**]. As vítimas podem fazer um Teste de Resistência vs dificuldade 10 para reduzir o dano à metade. a névoa dura uma cena (ou 3d6+INT rodadas). Além deste dano, caso algum Personagem permaneça dentro da área de efeito do Ritual, receberá 1d6 pontos de dano (ácido) extra por rodada.

Petrificação

[Arkano] [Terra]

O Mago é capaz de transformar um oponente que esteja a até 12m (8 casas) de distância, bem como todo o equipamento que ele estiver carregando, em pedra. A vítima pode fazer um Teste de WILL contra dificuldade 8+INT do Mago para evitar a *Petrificação* mas, se falhar, será convertido em uma estátua de pedra. Se a estátua resultante deste Ritual for quebrada ou danificada e a vítima voltar ao estado natural, sofrerá deformidades equivalentes, podendo até mesmo vir a morrer em função disto.

RPG QUEST

Psiônicos

Em RPGQuest, os Poderes Psiônicos estão divididos em 6 **Disciplinas**: Metacriação, Psicocinese, Psicometabolismo, Psicoportação, Sensitividade e Telepatia.

Abaixo estão listados os Poderes Psiônicos, separados por Círculo Mínimo de Poder. Dentro de cada Poder Psiônico, podem existir Graduações. TODOS os Poderes psiônicos começam com Graduação **Normal**. O Psiônico pode **Amplificar** alguns Poderes com Pontos de Experiência (XP), comprando Graduações neles (**Bom**, **Ótimo**, **Incrível**, etc...). Com isto, o Poder Psiônico ficará mais forte, mas com o MESMO custo de ativação, que continuará baseado no Círculo.

Círculos

Os Poderes são divididos em **Círculos**. O Círculo representa a dificuldade em se dominar as energias mentais. Quanto maior o Círculo, mais forte é o Poder.

Poderes Conhecidos e Poderes Ativados

Cada Psiônico conhece alguns Poderes diferentes de cada círculo (de acordo com a Habilidade *Proficiência Psiônica*). Eles indicam as técnicas que o Personagem tem à sua disposição para utilizar durante as Aventuras.

A segunda característica é chamada de **Poderes Ativados**. Esta característica define a quantidade de Poderes de CADA círculo que o Personagem é capaz de ativar.

A quantidade de Poderes Ativados é independente para cada Círculo e é comprada com Pontos de Experiência (XP).

Zandor, o Psiônico, possui Proficiência Psiônica [Bom] [Ótimo]. Ele possui acesso a 2 Disciplinas diferentes (pela Graduação Bom) e escolheu ***Sensitividade*** *e* ***Metacriação.*** *Pela segunda Graduação, ele possui 4 poderes conhecidos (que devem ser escolhidos dentro destas Disciplinas). Zandor escolheu Cancelar Pensamentos, Criar Objeto Astral, Ectoplasma Escorregadio e Precognição. Ele possui Dois Poderes Ativados (ou seja, é capaz de manter ativo 2 poderes)*

Tanatos é um Psiônico que possui os seguintes Poderes Ativados: 4 (1º Círculo), 1 (2º Círculo) e 2 (3º Círculo). Ele é capaz de ativar 4 Poderes do 1º Círculo, 1 Poder do 2º Círculo e 2 Poderes do 3º Círculo.

Uma vez ativado um Poder, o psiônico precisa esperar 1 hora por Círculo do Poder que foi ativado para recuperar a energia psíquica suficiente para ativar novamente um Poder deste Círculo. O Psiônico pode utilizar todos os seus poderes em poucas rodadas, mas demorará algumas horas para estar reestabelecido em suas capacidades.

Tanatos ativa um poder do 1º círculo durante um combate. Cinco rodadas depois, ativa um poder de 2º círculo e cinco rodadas depois, ativa um segundo poder do 1º círculo. De acordo com a sua ficha [4 (1º Círculo), 1 (2º Círculo) e 2 (3º Círculo)] Ele ainda possui capacidade para "ativar" 2 poderes do 1o círculo e 2 do 3º círculo.

Após 1 hora, a energia psíquica que ele desprendeu ativando o primeiro poder será recuperada, permitindo a ele ativar outro poder de 1º círculo. Após 1 hora e 10 rodadas, ele poderá novamente ativar seus 4 poderes de 1º círculo e finalmente, após 2 horas, ele poderá ativar um poder de 2º círculo.

Vamos supor que Tanatos quisesse gastar em combate seus 4 poderes psiônicos de 1º círculo e 1 poder de 2º círculo (total de 5 poderes ativados). Ele precisaria esperar 1 hora para recuperar a energia psíquica dos poderes de 1º círculo. Neste ponto, ele poderia ativar novamente os 4 poderes de 1º círculo... Após 2 horas do tempo inicial do experimento, ele recuperaria a energia psíquica do poder de 2º círculo e TAMBÉM os 4 poderes de 1º círculo que ativou 1 hora após a primeira ativação.

Desenvolvendo Poderes

A única forma de se conseguir novos Poderes é através do gasto de ***Pontos de Experiência*** (XP). Neste caso, assume-se que o Personagem trabalha mentalmente nos intervalos das Aventuras, meditando, fazendo exercícios psíquicos, testando o Poder aqui e ali até que um dia ele descobre a maneira correta de Ativar o Poder.

Amplificar um Poder Psiônico também só é possível com ***Pontos de Experiência***, pois esta Ampliação do Poder vem com o uso do Poder.

Primeiro Círculo

Armadura Psicocinética

[Psicocinese]

O Herói cria uma armadura translúcida ao redor de seu corpo, que funciona como uma armadura física mas sem as penalidades naturais de AGI ou DEX. O IP varia de acordo com a Graduação [IP 1 para **Normal**, **Bom** e **Ótimo**, IP 2 para **Incrível** e **Superior**, IP 3 para **Heróico**]. A Armadura Psicocinética dura até uma cena (ou 3d6+INT rodadas).

Atração

[Telepatia]

O Personagem é capaz de implantar mentalmente uma sugestão em sua vítima para que ela fique atraída por algum objeto ou Personagem. A vítima precisa vencer um Teste de WILL contra Dificuldade de acordo com a Graduação para resistir [8+INT para **Normal**, 9+INT para **Bom**, 10+INT para **Ótimo**, 11+INT para **Incrível** e assim por diante]. Se falhar, ela será impelida a se aproximar do objeto escolhido. Pode ser usado para atrair a atenção de um Personagem, distrair um atacante ou fazer com que guardas procurem pelo seu Personagem em outros locais. "Atrair" não significa ignorar perigos ou problemas, mas sim uma sugestão mental.

Bolha de Ectoplasma

[Metacriação]

O Herói conjura uma bolha de ectoplasma para o Multiverso, envolvendo um alvo à sua escolha. A vítima fica presa durante 3d6 rodadas ou até vencer dois Testes de FR contra 8 [este Poder afeta criaturas de tamanho *Grande* em **Bom** e **Ótimo**, *Enorme* em **Incrível**, *Imenso* em **Superior** e *Colossal* em **Heróico**].

Camaleão

[Psicometabolismo]

A pele, roupas e equipamentos do Personagem adquirem a mesma textura do ambiente à sua volta. Ele recebe um bônus para a Perícia *Furtividade* de acordo com a Graduação [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo**, +4 para **Incrível** e assim por diante].

Campo de Força Psiônico

[Psicocinese]

Campo de Força Psiônico cria um campo imóvel e translúcido de energia mental capaz de resistir a ataques físicos, mágicos, astrais ou ectoplásmicos. O campo de força é criado centrado no Personagem, com 1,5m (1 casa) de raio (normalmente uma parte fica "enterrada" no solo, formando um semicírculo ou 3/4 de círculo) e capaz de resistir a danos de acordo com a Graduação [1d6+INT para **Normal**, 2d6+INT para **Bom**, 3d6+INT para **Ótimo**, 4d6+INT para **Incrível** e assim por diante]. O campo vai "rachando" com os ataques, até estilhaçar completamente. O campo de força dura 3d6 rodadas, mas pode ser dissipado antes se o Psiônico desejar.

Campo de Força de Inércia

[Psicocinese]

Campo de Força de Inércia cria um campo imóvel e translúcido de energia mental capaz de resistir a ataques com grande energia física e cinética (flechas, pedras, dardos, projéteis de revólver ou balas de canhão) mas que deixa passar objetos que se movam com velocidade de até 3m (2 casas) por rodada (permitindo a passagem de aliados para dentro ou fora do campo, por exemplo).

O campo de força é criado centrado no Personagem, com 1,5m (1 casa) de raio (normalmente uma parte fica "enterrada" no solo, formando um semicírculo ou 3/4 de círculo) e capaz de resistir a danos de acordo com a Graduação [1d6+INT para **Normal**, 2d6+INT para **Bom**, 3d6+INT para **Ótimo**, 4d6+INT para **Incrível** e assim por diante].

O campo vai "rachando" com os ataques, até estilhaçar completamente. Independente do dano causado por um ataque, o *Campo de Força de Inércia* vai conseguir segurar UM ataque completamente desta maneira. O campo de força dura 3d6+INT rodadas, mas pode ser dissipado antes se o Psiônico desejar. O campo não protege contra ataques energéticos como *Raio* ou *Bola de Fogo*.

Catfall

[Psicoportação]

O Personagem reduz uma queda em até 3m (2 casas) por Graduação neste Poder [3m (2 casas) para **Normal**, 6m (4 casas) para **Bom**, 9m (6 casas) para **Ótimo**, 12m (8 casas) para **Incrível** e assim por diante] para efeito de cálculo de dano.

Cancelar Pensamentos

[Sensitividade, Telepatia]

O Personagem pode usar este Poder para ocultar seus pensamentos de outros Psiônicos ou Magos. Ele adiciona o bônus de Graduação neste Poder [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo**, +4 para **Incrível** e assim por diante] ao Teste de WILL apropriado nestes casos.

Chamado das Armas

[Psicoportação]

O Personagem conjura uma arma específica não-mágica diretamente em suas mãos (na verdade, uma arma de algum outro tempo-espaço dentro do Multiverso), pela duração de um combate (ou 3d6 rodadas). Se o Personagem soltar da arma por mais de 2 rodadas ou no final da duração do Poder, a arma retorna ao seu tempo-espaço de origem, como se nunca tivesse saido de lá.

Conhecer a Direção e Localização

[Sensitividade]

O Psiônico consegue ter uma boa noção de onde está, mesmo depois de ter passado por um *Portal*, *Teleporte*, *Psicoportação* ou semelhante, seja ele mágico ou Psiônico. Este Poder também diz ao Personagem para onde é o norte e a que altura (ou profundidade) ele está de um ponto de referência conhecido mais próximo.

Controlar Chamas

[Psicocinese]

Este Poder permite ao Personagem controlar fogueiras normais, extinguindo o fogo ou aumentando-o em uma casa por rodada de concentração, até um máximo de 6 rodadas.

Também pode criar tentáculos de chamas que avançam a até 3m (2 casas) por Graduação [2 casas para **Normal**, 4 casas para **Bom**, 6 casas para **Ótimo**, 8 casas para **Incrível** e assim por diante] da origem da chama, causando 1d6 pontos de dano por rodada de contato em todas as vítimas que estiverem dentro da área de fogo.

As vítimas podem fazer um Teste de WILL contra dif.10 para diminuir o dano pela metade (arredondando para cima). Este Poder também causa dano em criaturas de fogo ou pode ser usado para reduzir o dano causado por ataques baseados em fogo no mesmo valor.

Controlar Luz

[Psicocinese]

O Personagem pode usar este Poder para aumentar ou reduzir a luminosidade em um aposento com o Poder de sua mente. A redução pode ser gradativa ou brusca, como o Herói desejar.

Luminosidades abaixo de 50% fornecem uma penalidade de -1 em Testes de PER e *Furtividade*. Abaixo de 25% tem uma penalidade de -2 e abaixo de 10% uma penalidade de -3; nesta penumbra, apenas Personagens que conseguem *Enxergar no Escuro* não recebem esta penalidade. A área afetada depende da Graduação [3m (2 casas) de raio para **Normal**, 6m (4 casas) para **Bom**, 9m (6 casas) para **Ótimo**, 12m (8 casas) para **Incrível** e assim por diante].

Controlar Objetos

[Metacriação]

O Herói é capaz de controlar mentalmente objetos inanimados, como se fossem grandes marionetes. Os objetos se movimentam de forma um pouco grosseira, rangendo e estalando enquanto se movem. *Controlar Objetos* pode ser usado para carregar coisas ou para atacar, com dano máximo de 1d3+1 por Graduação.

O tamanho máximo de um objeto que pode ser manipulado desta forma equivale a um objeto que o Personagem conseguiria erguer com FR igual à sua Graduação [FR 1 para **Normal**, FR 2 para **Bom**, FR 3 para **Ótimo**, FR 4 para **Incrível** e assim por diante].

Criar Objeto Astral

[Metacriação]

O Personagem pode moldar um pouco de matéria ectoplásmica na forma de um objeto que desejar.

O ectoplasma é translúcido e levemente brilhante e fantasmagórico. A construção pode ser qualquer tipo de objeto (armas inclusive) e podem ser usados para atacar (o dano é determinado pela Graduação [1d3 para **Normal**, 1d3+1 para **Bom**, 2d3 para **Ótimo**, 2d3+1 para **Incrível**, 3d3 para **Superior** e 4d3 para **Heróico**].

Criar Som

[Metacriação]

O Herói é capaz de criar ou reproduzir sons. O Personagem escolhe o tipo de som que quer reproduzir e não pode mudá-lo durante o efeito deste Poder. Qualquer som pode ser criado, desde que o volume de som não seja maior do que o equivalente ao barulho produzido por 4 Personagens por Graduação [4 Personagens para **Normal**, 8 Personagens para **Bom**, 12 Personagens para **Ótimo**, 16 Personagens para **Incrível** e assim por diante]. O som, apesar de alto, não pode ser usado para causar dano.

Desaceleração

[Psicoportação]

O Psiônico é capaz de desacelerar o movimento de um oponente distorcendo o tempo-espaço ao seu redor, reduzindo seu deslocamento básico pela metade, caso ele falhe um Teste de WILL contra 8+INT do Psiônico. A desaceleração dura 1d6+WILL rodadas [este Poder afeta criaturas de tamanho Grande em **Bom** e **Ótimo**, Enorme em **Incrível**, Imenso em **Superior** e Colossal em **Heróico**].

Detectar Psiônico

[Sensitividade]

O Personagem é capaz de detectar a presença de criaturas com Poderes Psiônicos (qualquer objeto, Personagem ou criatura que tenha Pontos de PSI é detectado por este Poder). O raio de ação varia com a Graduação [18m (12 casas) para **Normal**, 27m (18 casas) para **Bom**, 36m (24 casas) para **Ótimo**, 45m (30 casas) para **Incrível** e assim por diante].

Detectar Teleportação

[Sensitividade]

O Personagem é capaz de detectar a presença residual de qualquer tipo de teleporte Psiônico, magia de teleportação, disciplina de Psicoportação ou portal na área, que tenha sido feito a até uma hora. O raio de ação varia com a Graduação [18m (12 casas) para **Normal**, 27m (18 casas) para **Bom**, 36m (24 casas) para **Ótimo**, 45m (30 casas) para **Incrível** e assim por diante].

Distrair

[Telepatia]

O Personagem projeta devaneios na mente de algum Personagem que esteja a até 9m (6 casas) de distância. O alvo faz um Teste de WILL contra Dif. 8+INT do Psiônico. Se falhar, sua mente ficará divagando e todos os Testes de PER serão feitos com penalidade de -1 para cada Graduação neste Poder [-1 para **Normal**, -2 para **Bom**, -3 para **Ótimo**, -4 para **Incrível** e assim por diante].

Ectoplasma Escorregadio

[Metacriação]

O Psiônico consegue recobrir uma área de acordo com a Graduação com uma fina cota de ectoplasma escorregadio [3x3m (2x2 casas) para **Normal**, 6x6m (4x4 casas) para **Bom**, 9x9m (6x6 casas) para **Ótimo**, 12x12m (8x8 casas) para **Incrível** e assim por diante]. Qualquer criatura que passe por esta área precisa fazer um Teste de AGI contra Dif. 8+INT ou escorregará. O Personagem pode, se desejar, recobrir um único objeto com esta película, tornando-o extremamente difícil de ser manuseado.

Elo Telepático

[Telepatia]

O Herói cria uma conexão telepática entre ele e outros Personagens, definido pela Graduação [1 Personagem para **Normal**, 2 para **Bom**, 3 para **Ótimo**, 4 para **Incrível** e assim por diante] que esteja dentro do campo de visão do telepata .

Esta conexão permite a eles "conversar" telepaticamente durante 3d6+INT rodadas (uma cena). Este Poder não permite ler a mente de ninguém ou estabelecer nenhum tipo de controle, apenas passar informações como se estivesse "falando" dentro da mente do Personagem. Se a vítima não quiser estabelecer o *Elo Telepático*, ela pode fazer um Teste de WILL contra 8+INT do Psiônico para resistir.

Embaralhar Pensamentos

[Sensitividade, Telepatia]

Através do toque, o Personagem consegue fazer com que os pensamentos de um alvo sejam bagunçados, atrapalhando totalmente sua linha de raciocínio. A vítima faz um Teste de WILL contra 8+INT do Psiônico e, se falhar, ficará confuso e com dores de cabeça por 2 rodadas por Graduação [2 rodadas para **Normal**, 4 para **Bom**, 6 para **Ótimo**, 8 para **Incrível** e assim por diante].

Empatia

[Sensitividade, Telepatia]

O Personagem consegue sentir as emoções básicas de uma criatura (fome, medo, sede, cansaço, dor, curiosidade, etc) e recebe um bônus igual a sua Graduação [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo**, +4 para **Incrível** e assim por diante] em qualquer Teste de CAR, *Manipulação* ou *Negociação* envolvendo esta criatura.

Encantar Pessoas

[Telepatia]

Usando de seus Poderes Psiônicos, o Herói é capaz de encantar um ou mais seres humanóides. As vítimas precisam passar em um Teste de WILL contra 8+INT do Psiônico ou ficarão sob o Poder do Herói por uma cena (3d6+INT rodadas). A vítima passa a se considerar amiga do Psiônico mas, se for atacada, o Poder é quebrado instantaneamente. Para cada Graduação neste Poder, uma vítima extra pode ser afetada [1 criatura para **Normal**, 2 para **Bom**, 3 para **Ótimo**, 4 para **Incrível** e assim por diante].

Encolher

[Psicometabolismo]

O Personagem é capaz de encolher a si mesmo usando seus Poderes mentais. Roupas e equipamentos encolhem junto com ele. A FR sofre um redutor de -1 e a Defesa um bônus

de +1 para cada categoria diminuída, de acordo com a Graduação [1 categoria para **Normal**, 2 categorias para **Bom**, 3 para **Ótimo** e assim por diante]. O Personagem mantém o tamanho reduzido enquanto conseguir manter a concentração ou 3d6+INT rodadas (uma cena), o que ocorrer primeiro.

Enxergar no Escuro

[Psicometabolismo]

O Personagem é capaz de enxergar na escuridão como se fosse na penumbra. Cores são um pouco prejudicadas, mas a visão é perfeita até a distância indicada pela Graduação [18m (12 casas) para **Normal**, 27m (18 casas) para **Bom**, 36m (24 casas) para **Ótimo**, 45m (30 casas) para **Incrível** e assim por diante].

Escudo Mental

[Telepatia]

O Psiônico embaralha seus próprios padrões de pensamento, protegendo seus pensamentos de uma sobrecarga mental. O escudo Mental protege 1d6 pontos de dano por Graduação [1d6 para **Normal**, 2d6 para **Bom**, 3d6 para **Ótimo**, 4d6 para **Incrível** e assim por diante]. A proteção dura por 3d6+INT rodadas ou até ser dissolvida por uma sobrecarga mental.

Expandir

[Psicometabolismo]

O Personagem é capaz de aumentar a si mesmo de tamanho usando seus Poderes mentais. Roupas e equipamentos aumentam junto com ele. A FR sofre um bônus de +1 e a Defesa uma penalidade de -1 para cada categoria aumentada, de acordo com a Graduação [1 categoria para **Normal** e **Bom**, 2 categorias para **Ótimo** e **Incrível**, 3 categorias para **Superior** e 4 para **Heróico**.]. O Personagem mantém o tamanho enquanto conseguir manter a concentração ou 3d6+INT rodadas (uma cena), o que ocorrer primeiro.

Explosão Ectoplásmica

[Metacriação]

O Personagem conjura um pouco de material ectoplásmico a até 9m (6 casas) de distância e o explode com o pensamento, causando dano de acordo com a Graduação em todos que estiverem a até 1,5m (1 casa) de distância do material [1d6 para **Normal**, 1d6+2 para **Bom**, 2d6 para **Ótimo**, 2d6+2 para **Incrível**, 3d6 para **Superior** e 4d6 para **Heróico**]. As vítimas podem fazer um Teste de WILL contra Dif. 8+INT para reduzir o dano à metade.

Flecha Ectoplásmica

[Metacriação]

O Personagem cria um projétil ectoplásmico apropriada para a arma que está utilizando (arco, besta, revólver...). A distância máxima e a possibilidade de acertar devem ser calculados a partir da arma que o Personagem estiver usando. O projétil causa dano de acordo com a Graduação [1d3 para **Normal**, 1d3+1 para **Bom**, 2d3 para **Ótimo**, 2d3+1 para **Incrível**, 3d3 para **Superior** e 4d3 para **Heróico**].

Flutuar

[Psicocinese, Psicoportação]

O Herói é capaz de flutuar na água ou em outros líquidos através de controle mental, mesmo se estiver usando armaduras. O Personagem só pode carregar consigo na água sem afundar o que conseguiria carregar com a sua FR em terra.

O Personagem pode nadar com velocidade de 3m (2 casas) por rodada ou aumentar sua natação em +3m (+2 casas) por rodada desta maneira.

Garras

[Psicometabolismo]

O Personagem transforma suas mãos em algum tipo de garras (o formato não importa, podendo ser unhas compridas, garras felinas, pinças de caranguejos, cascos afiados, lâminas, etc) e pode atacar com elas.

O Ataque é feito usando a Perícia de Ataque *Garras* do Personagem, causando dano pela Graduação [1d3 para **Normal**, 1d3+1 para **Bom**, 2d3 para **Ótimo**, 2d3+1 para **Incrível**, 3d3 para **Superior** e 4d3 para **Heróico**] mais bônus de FR.

Lembrança Telepática

[Telepatia]

***Aviso**: este é um Poder de **meta-jogo**.*

Se estiver no meio de uma multidão, o Personagem pode vasculhar os pensamentos superficiais destes Personagens em busca de informações genéricas sobre o local.

Ao invés de fazer um Teste de *Conhecimentos-História*, *Conhecimentos-Geografia* ou outros tipos de *Conhecimentos*, o Personagem pode fazer um Teste usando sua WILL+Graduação [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo**, +4 para **Incrível** e assim por diante]. A dificuldade depende do tipo de informação que o Herói deseja, a critério do Mestre.

Mãos de Marreta

[Psicometabolismo]

O Personagem transforma suas mãos em uma espécie de marreta pesada e pode atacar com elas. O ataque é feito usando a Perícia *Briga* do Personagem, causando dano de concussão pela Graduação [1d3 para **Normal**, 1d3+1 para **Bom**, 2d3 para **Ótimo**, 2d3+1 para **Incrível**, 3d3 para **Superior** e 4d3 para **Heróico**] mais bônus de FR. O Personagem não pode segurar nada enquanto estiver com as mãos transformadas.

Meditação da Chama Branca

[Telepatia]

Limpando sua mente durante uma rodada, o Personagem consegue um bônus de acordo com a Graduação para o próximo Teste de WILL relacionado com Poderes psíquicos ou de dominação mental mágico [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo**, +4 para **Incrível** e assim por diante]. Os efeitos da *Chama Branca* duram 3d6+INT rodadas ou até o Teste ser feito, o que ocorrer primeiro.

Mensagem Mental

[Telepatia]

O Herói consegue enviar uma mensagem curta (até 25 palavras) através de telepatia para um alvo que esteja localizado a até uma distância definida pela Graduação [1,5km para **Normal**, 3km para **Bom**, 4,5km para **Ótimo**, 6km para **Incrível** e assim por diante]. O Poder não garante que o alvo irá entender a mensagem nem concede uma resposta, apenas uma mensagem de "mão única".

Mordida do Lobo

[Psicometabolismo]

O Personagem deforma sua mandíbula, fazendo com que ela fique parecida com a boca de um lobo, pela duração de um combate (ou 3d6+INT rodadas). A mordida causa dano de acordo com a Graduação [1d3 para **Normal**, 1d3+1 para **Bom**, 2d3 para **Ótimo**, 2d3+1 para **Incrível**, 3d3 para **Superior** e 4d3 para **Heróico**] mais bônus de FR. O Personagem utiliza a Perícia *Mordida* para fazer os ataques.

Existem variações cosméticas deste Poder chamada "Mordida do Tubarão", "Mordida de dinossauro", "Mordida do babuíno", "picada de serpente" e outras, alusivas ao tipo de modificação física que ocorre no Psiônico.

Movimento Acelerado

[Psicoportação]

O Personagem consegue aumentar sua movimentação nesta rodada, distorcendo o tempo-espaço ao redor dele mesmo, de acordo com a Graduação [+1,5m (1 casa) extra para **Normal** +3m (2 casas) para **Bom**, +4,5m (3 casas) para **Ótimo**, +6m (4 casas) para **Incrível**, +7,5m (5 casas) para **Superior** e +9m (6 casas) para **Heróico**].Para um observador externo, a imagem do Herói aparecerá um pouco borrada e distorcida.

Pele Rígida

[Psicometabolismo]

O Herói consegue deixar sua pele extremamente rígida pela duração de um combate. Sua pele adquire a textura de couro rígido, com IP de acordo com a Graduação, que pode ser somado a qualquer bônus de armadura [+1 para **Normal**, **Bom** e **Ótimo**, +2 para **Incrível** e **Superior**, +3 para **Heróico**]. O Personagem recebe uma penalidade em AGI equivalente ao IP recebido.

Precognição

[Sensitividade]

Usando este Poder, o Personagem consegue ter uma imagem mental dos eventos imediatamente no futuro. Esta precognição pode fazer com que o Personagem receba um bônus de acordo com a Graduação [+1 para **Normal**, **Bom** e **Ótimo**, +2 para **Incrível** e **Superior**, +3 para **Heróico**] para o próximo Teste que fizer OU para a Defesa, dentro das próximas 6 rodadas (1 minuto), o que acontecer primeiro.

Sentir a Presença de Espíritos

[Sensitividade]

O Personagem é capaz de sentir a presença de espíritos, fantasmas, aparições e quaisquer seres que habitam o Plano Astral dentro da área de efeito [18m (12 casas) para **Normal**, 27m (18 casas) para **Bom**, 36m (24 casas) para **Ótimo**, 45m (30 casas) para **Incrível** e assim por diante].

Skate

[Psicoportação]

O Herói consegue recobrir a sola de seus pés e uma parte da superfície do chão com ectoplasma extremamente escorregadio, de modo a deslizar suavemente no chão como se estivesse patinando no gelo. O deslocamento básico do Personagem sobe para 12 e ele pode, através de comandos mentais, subir rampas que normalmente não conseguiria patinando (o Personagem pode subir qualquer superfície que conseguiria andar normalmente), ou até mesmo parar repentinamente sem problemas. *Skate* dura 3d6+INT rodadas, mas pode ser dissolvido antes se o Herói desejar.

Sobrecarga Mental

[Telepatia]

O Psiônico sobrecarrega os padrões de pensamento de uma vítima que esteja a até 6 casas de distância, causando dano mental a ela. A sobrecarga mental causa 1d3 pontos de dano por Graduação [1d3 para **Normal**, 2d3 para **Bom**, 3d3 para **Ótimo**, 4d3 para **Incrível** e assim por diante] e deixa a vítima *Atordoada* por 1d3 rodadas. A vítima pode fazer um Teste de WILL contra 8+INT do Psiônico para reduzir o dano à metade.

Telecinésia

[Psicocinese]

O Psiônico pode usar a força da mente para movimentar objetos distantes. A FR de sua Telecinésia depende da Graduação [FR 1 para **Normal**, FR 2 para **Bom**, FR 3 para **Ótimo**, FR 4 para **Incrível** e assim por diante]. O controle que o Personagem possui sobre a sua telecinésia é testado com PER. Se o Herói perder a concentração, este Poder é dissipado imediatamente. Golpear alguém com telecinesia causa tanto dano quanto um soco.

Toque de Dissipação

[Psicoportação]

O Personagem dissolve pequenas partes de uma estrutura, teleportando pedaços dela para longe.

Em um ataque de toque bem sucedido, este Poder causa dano pela Graduação [1d6 para **Normal**, 1d6+1 para **Bom**, 1d6+2 para **Ótimo**, 2d6 para **Incrível**, 2d6+1 para **Superior** e 2d6+2 para **Heróico**]. Pode ser usado para estragar a superfície de objetos, quebrar vidros ou outras superfícies mais finas e enfraquecer estruturas de madeira, mas também pode ser usado diretamente contra oponentes. Alguns Psiônicos usam este Poder para escrever ou desenhar na pedra ou metal.

Vigor

[Psicometabolismo]

O Psiônico adquire um vigor extra através da meditação. O Personagem recebe PVs extras durante 3d6+INT rodadas de acordo com a Graduação [3 PVs para **Normal**, 6 PVs para **Bom**, 9 PVs para **Ótimo**, 12 para **Incrível** e assim por diante]. Todos os danos são descontados primeiro dos PVs extras. Ao final da duração, os PVs extras remanescentes desaparecem.

Segundo Círculo

Adaptação Energética

[Psicometabolismo]

Através de seus Poderes mentais, o Psiônico adquire resistência a um tipo de energia específico que desejar (Cinético, Fogo, Gelo, Elétrico, Luz, Som, Ácido ou Veneno). Ele pode resistir a dano de acordo com a Graduação [1d6 para **Normal**, 1d6+1 para **Bom**, 1d6+2 para **Ótimo**, 2d6 para **Incrível**, 2d6+2 para **Superior** e 3d6 para **Heróico**] deste tipo específico de ataque ou 3d6+INT rodadas, o que ocorrer primeiro. O Personagem não consegue ativar este Poder múltiplas vezes, precisando esperar o efeito de uma ativação passar completamente para conseguir ativá-lo novamente.

Afinidade Animal

[Psicometabolismo]

O Herói consegue adquirir uma afinidade psicometabólica com algum animal idealizado, e recebe um bônus em algum Atributo que tenha a ver de alguma maneira com o animal. O bônus varia de acordo com a Graduação [+1 para **Normal**, **Bom** e **Ótimo**, +2 para **Incrível** e **Superior**, +3 para **Heróico**]. Alguns exemplos de animais incluem: FR (urso, leão, elefante), CON (rinoceronte, cavalo, alce), DEX (esquilo, águia, aranha, lagarto), AGI (macaco, gato, tigre), INT (cachorro, golfinho), WILL (coruja, corvo), PER (lobo, felinos), CAR (cisne, borboleta). O Personagem pode adquirir também algum traço descritivo do animal que escolher, de acordo com o que ficar melhor para o ***roleplay***, mas sem interferir com as regras.

Andar nas Paredes

[Psicoportação]

Através de Poderes Mentais, o Psiônico é capaz de andar nas paredes ou até mesmo no teto, desde que mantenha todo o tempo pelo menos um pé em contato com a superfície (por isso, só Poderá se deslocar com metade do seu Deslocamento Básico e não Poderá pular). Se perder o contato com a superfície, este Poder é cancelado. *Andar nas Paredes* dura 3d6+INT rodadas.

Causar Dor

[Telepatia]

O Personagem ataca a mente de um alvo escolhido, fazendo com que ele sinta dores agonizantes em todo o corpo. O corpo físico não será afetado de maneira nenhuma, mas a vítima precisa passar em um Teste de WILL contra 8+INT do Psiônico ou terá uma penalidade de -2 em todos os Testes e Ataques enquanto o Psiônico mantiver a concentração (ou até 3d6+INT rodadas, o que ocorrer primeiro). O alvo não será capaz de se concentrar enquanto estiver vítima deste Poder, não podendo realizar Magias, Rituais ou ativar Poderes Psiônicos.

Concussão Psíquica

[Psicocinese]

O Psiônico emite uma onda de concussão em uma vítima que esteja a até 9m (6 casas) de distância, causando dano não letal a ela. *Concussão Psíquica* causa 1d6 pontos de dano por Graduação [1d6 para **Normal**, 2d6 para **Bom**, 3d6 para **Ótimo**, 4d6 para **Incrível** e assim por diante] e derruba a vítima 1d3+Graduação casas para trás. A vítima pode fazer um Teste de WILL contra 8+INT do Psiônico para reduzir o dano à metade.

Controle dos Ventos

[Psicocinese]

O Psiônico consegue mudar a direção e força dos ventos para até 10km/h (para mais ou para menos) e até 90º de direção. O Herói pode entrar em transe e manter este Poder ativo enquanto estiver concentrado, mas não poderá fazer mais nada enquanto estiver controlando os ventos.

Desabilitar

[Telepatia]

O Psiônico faz um ataque mental contra uma vítima, desabilitando suas funções motoras. A vítima faz um Teste de WILL contra 8+INT do Psiônico e, se falhar, desabará no chão na rodada seguinte, como se seus braços e pernas tivessem sido "parcialmente desligados". O alvo ficará assim por 1d6 rodadas, com penalidades de -4 em todos os Testes, até reconquistar a coordenação motora novamente. Este Poder afeta apenas criaturas de tamanho ***Grande*** ou menor com INT menor ou igual a [**Bom**].

Detectar Hostilidade

[Sensitividade, Telepatia]

O Personagem é capaz de detectar a presença de criaturas com intenções hostis (qualquer Personagem ou criatura que estiver planejando atacar o Personagem é detectado por este Poder). O raio de ação varia com a Graduação [18m (12 casas) para **Normal**, 27m (18 casas) para **Bom**, 36m (24 casas) para **Ótimo**, 45m (30 casas) para **Incrível** e assim por diante]. Alvos que estejam cancelando seus pensamentos de alguma maneira podem fazer um Teste de WILL contra 8+INT. Construtos e criaturas sem mente (zumbis, esqueletos, mortos-vivos sem consciência) não são detectados com este Poder.

Drenar Forças

[Psicometabolismo]

O Herói pode drenar a FR de qualquer criatura que esteja próxima de si. A vítima precisa passar em um Teste de WILL contra

8+INT do Psiônico ou terá uma penalidade de -1 em FR enquanto o Psiônico receberá +1 em FR pela duração do Poder (3d6+INT rodadas). Com Graduações maiores, ele será capaz de drenar FR de múltiplos oponentes [1 oponentes/FR +1 para **Normal**, 2 oponentes/FR +2 para **Bom**, 3 oponentes/FR +3 para **Ótimo** e assim por diante]. Não importa de quantos oponentes seu Personagem drene Força, sua própria FR nunca será maior do que **Heróica**. (desconsiderando os bônus Raciais ou por Itens Mágicos)

Empurrão Energético

[Metacriação, Psicocinese]

O Psiônico cria a partir do Plano Astral um estrondo de energia baseado em um dos tipos a seguir (*Frio*, *Eletricidade*, *Fogo* ou *Sônico*) sobre uma criatura de até uma categoria de tamanho superior à sua que esteja a até 9m (6 casas) de distância. A criatura precisa passar em um Teste de WILL contra 8+INT do Personagem ou sofrerá dano de acordo com a Graduação e será arremessada o mesmo número de casas para trás [1d6 para **Normal**, 1d6+1 para **Bom**, 1d6+2 para **Ótimo**, 2d6 para **Incrível**, 2d6+2 para **Superior** e 3d6 para **Heróico**].

Equilíbrio

[Psicometabolismo]

O Personagem se torna capaz de correr sobre cordas, andar em parapeitos, deslizar em mastros, etc, como se tivesse Agilidade [**Heróica**]. Estes bônus **NÃO** é usado como modificador de Defesa nem para *Acrobacias*, apenas em Testes envolvendo equilíbrio. Cada ativação deste Poder dura 3d6+INT rodadas.

Faro Psíquico

[Psicometabolismo]

O Herói adquire um olfato semelhante ao de algumas criaturas e se torna capaz de identificar Personagens, objetos e criaturas pelo cheiro. O Personagem consegue identificar um cheiro a até 15m (10 casas) de distância (o dobro se estiver a favor do vento e a metade se estiver contra). Através de múltiplos Testes de PER, o Psiônico se torna capaz até de rastrear uma vítima através do olfato.

Invisibilidade Mental

[Telepatia]

O Herói consegue apagar sua presença da mente de uma criatura escolhida. A vítima precisa passar em um Teste de WILL contra 8+INT do Psiônico ou o Psiônico ficará invisível para aquele Personagem. Considere o Personagem para todos os efeitos como se estivesse *Invisível (Mental0*. O número de vítimas que podem ser afetadas pelo mesmo uso deste Poder é determinado pela Graduação [1 vítima para **Normal**, 2 para **Bom**, 3 para **Ótimo**, 4 para **Incrível** e assim por diante].

Leitura de Auras

[Sensitividade]

O Herói se torna capaz de fazer uma leitura superficial da aura de um Personagem, descobrindo seu humor, seu estado de

espírito e suas intenções, através das cores de sua aura. O Personagem enxerga um caleidoscópico de tonalidades e cabe ao Mestre interpretar para o Jogador o que ele conseguiu ver (caso alguém esteja tentando camuflar sua própria aura, um Teste de WILL contra 8+INT pode ser apropriado).

Leitura de Mentes

[Sensitividade, Telepatia]

***Aviso:** este é um Poder de **meta-jogo**.*

O Herói consegue ler os pensamentos superficiais de uma vítima, caso ela falhe em um Teste de WILL contra Dif. 8+INT do Psiônico. *Leitura de Mentes* pode ser usada em alvos que estejam a até um alcance de acordo com a Graduação [18m (12 casas) para **Normal**, 27m (18 casas) para **Bom**, 36m (24 casas) para **Ótimo**, 45m (30 casas) para **Incrível** e assim por diante]. Uma barreira de 30cm de pedra, 2,5cm de metal ou uma folha de chumbo bloqueiam o uso deste Poder.

Leitura de Objetos

[Sensitividade]

***Aviso:** este é um Poder de **meta-jogo**.*

O Psiônico é capaz de sentir as emoções do último usuário de um determinado objeto. Quanto mais tempo o Personagem se concentrar no objeto e quanto mais tempo o objeto permaneceu junto ao antigo usuário, maiores e mais detalhadas as impressões que o Psiônico receberá.

Levitação

[Psicoportação, Psicocinese]

O Personagem pode levitar com a mesma velocidade que caminha/corre, pode ficar parado ou flutuando no ar a até um máximo de 3m (2 casas) de altura. Ele não é capaz de voar, mas se andar a partir de um local alto, Poderá flutuar a alturas maiores que as normais. Ele também Poderá usar o próprio ar como escada, para subir 3m (2 casas) por rodada.

Mãos de Ácido

[Psicometabolismo]

O Herói é capaz de produzir e secretar um ácido muito forte de suas mãos. Um ataque bem sucedido de toque causa dano (ácido) em uma vítima de acordo com a Graduação [2d6 para **Normal**, 2d6+2 para **Bom**, 3d6 para **Ótimo**, 3d6+2 para **Incrível**, 4d6 para **Superior** e 5d6 para **Heróico**]. Exposição prolongada ao ácido pode dissolver madeira, romper cordas ou correntes, corroer metal e enfraquecer estruturas. A vítima pode fazer um Teste de WILL contra 8+INT do Psiônico para reduzir o dano à metade.

Membrana Ectoplásmica

[Metacriação]

O Psiônico conjura uma membrana ectoplásmica que pode envolver o Personagem e quem estiver próximo a ele em um raio de até 3m (2 casas). A membrana é translúcida e se movimenta o tempo todo, distorcendo a luz ao redor dos envolvidos, fornecendo um bônus de acordo com a Graduação [+2 para **Normal**, **Bom**, +3 para **Ótimo** e **Incrível**, +4 para **Superior** e +5 para **Heróico**] em Defesa para todos dentro da membrana APENAS para ataques a distância (flechas, projéteis, dardos, facas arremessadas, etc.)

Míssil Psiônico

[Psicocinese]

Este Poder cria mísseis ectoplásmicos no formato de uma flecha, que são disparados contra alvos que o Psiônico escolher, que estejam dentro de 3m, a até 15m (10 casas) de distância, causando 1d3+1 pontos de dano por *Míssil Psiônico*. A quantidade de mísseis é determinada pela Graduação [1 míssil para **Normal**, 2 mísseis para **Bom**, 3 para **Ótimo**, 4 para **Incrível** e assim por diante].

Modificar Sons

[Psicocinese]

O Personagem é capaz de modificar sons. O Personagem escolhe o tipo de som que deseja reproduzir e não pode mudá-lo durante o efeito deste Poder. Qualquer som pode ser modificado, desde que seja por um som que o Personagem já tenha ouvido pessoalmente antes. O volume de som não seja maior do que o equivalente ao barulho produzido por 4 Personagens por Graduação [4 Personagens para **Normal**, 8 Personagens para **Bom**, 12 Personagens para **Ótimo**, 16 Personagens para **Incrível** e assim por diante].

Reparar Construto

[Metacriação]

O Psiônico é capaz de consertar Construtos ou outras criaturas feitas de metal, madeira ou pedra. Através da *Metacriação*, o Personagem "remenda" rasgos, cortes ou amassados, restaurando a forma danificada ao formato original. O Personagem pode consertar pontos de dano em um Construto de acordo com a Graduação [1d3 para **Normal**, 1d3+1 para **Bom**, 2d3 para **Ótimo**, 2d3+1 para **Incrível**, 3d3 para **Superior** e 4d3 para **Heróico**].

Sensitividade à Impressões Psíquicas

[Sensitividade]

O Herói pode, após alguns minutos se concentrando, receber sensações psíquicas a respeito de uma área ou local. Se o Personagem passar em um Teste de PER contra Dif. 8+INT, o Mestre pode passar informações a respeito das emoções que estão no local (raiva, medo, amor, amizade). Quanto mais forte a emoção, mais nítida é a imagem psíquica que o Personagem recebe.

Sugestão

[Telepatia]

O Herói consegue implantar uma sugestão psíquica na mente de uma vítima, se ela falhar um Teste de WILL contra 8+INT do Psiônico. Quanto mais coerente e lógica for a sugestão, maior a chance da vítima acreditar que a idéia é dela mesma e seguir a sugestão implantada. Sugestões obviamente contraditórias com a natureza da vítima serão ignoradas mesmo se ela falhar o Teste de Resistência.

Tranca Psiônica

[Psicocinese, Psicoportação]

O Herói pode trancar uma porta, baú ou caixa como se tivesse uma FR igual à Graduação. Um Teste de FR contra 10+Graduação é necessário para arrombar a tranca psiônica [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo**, +4 para **Incrível** e assim por diante].

Transferência Empática

[Psicometabolismo]

O Personagem consegue transferir uma doença, ferimento, dano ou envenenamento de um Personagem ou criatura que esteja tocando para si mesmo. Poderes que neutralizem ou diminuam este dano não podem ser utilizados para aplacar ou reduzir este dano, pois o Personagem está voluntariamente captando-o para si mesmo (podendo inclusive morrer no processo). Porém, a partir da absorção, ele pode utilizar seus Poderes para tentar neutralizar ou reduzir os efeitos.

Envenenamentos ou doenças passam a causar seus efeitos no Personagem e devem ser tratados normalmente. A vítima recupera os PVs que sofreu e o Personagem sofre o dano relativo a eles. Note que este Poder afeta um único ataque ou ferimento. Vítimas que sofreram multiplos ataques recuperam apenas o dano do último ataque sofrido.

Troca Dimensional

[Psicoportação]

O Herói e um aliado (ambas as criaturas precisam ser de tamanho *Grande* ou menor) que ele escolha e que esteja a até [18m (12 casas) para **Normal**, 27m (18 casas) para **Bom**, 36m (24 casas) para **Ótimo**, 45m (30 casas) para **Incrível** e assim por diante] de distância "trocam" de lugar no tempo-espaço.

O alvo escolhido precisa concordar com a troca. Caso contrário, precisa em um Teste de WILL contra 6+INT do Psiônico para resistir. A troca é imediata e ambos os Personagens perdem suas ações naquela rodada (se ainda não a executaram) e não podem transportar nada que não seja roupas ou equipamentos que estejam carregando.

Terceiro Círculo

Bafo de Ácido

[Metacriação]

O Personagem pode "vomitar" um cone de ácido digestivo a até 6m (4 casas) de distância, com largura de 6m (4 casas) na extremidade final do cone e causando dano (ácido) de acordo com a Graduação em todas as criaturas que estiverem dentro da área de efeito [2d6 para **Normal**, 2d6+1 para **Bom**, 2d6+2 para **Ótimo**, 3d6 para **Incrível**, 3d6+2 para **Superior** e 4d6 para **Heróico**].

Cancelar Invisibilidade

[Psicocinese]

Este Poder emite um estrondo psíquico capaz de romper qualquer tipo de *Invisibilidade*, seja mágico, natural ou Psiônico. Qualquer Personagem ou criatura invisível pode fazer um Teste de WILL contra 8+INT do Psiônico para resistir ao efeito.

Cancelar Poder Psiônico

[Psicocinese, Telepatia]

Cancela os efeitos de qualquer outro Poder Psiônico. Para tanto, o Herói faz um Teste de WILL contra 8+INT do Psiônico que ativou o Poder original.

Casulo Ectoplásmico

[Metacriação]

O Psiônico consegue enclausurar uma vítima com faixas de ectoplasma conjuradas, transformando-a literalmente em uma "múmia" (o alvo pode fazer um Teste de WILL contra Dif. 8+INT para escapar das faixas ectoplásmicas). Caso seja capturada, a vítima pode respirar normalmente, mas permanece *Imobilizada.*

O casulo possui 20 PVs mas ignora qualquer bônus de FR do dano que receber. Dentro do casulo, apenas Habilidades Naturais, Disciplinas Mentais ou Rituais que não exijam componentes somáticos e materiais (caso o Mago tenha esta Habilidade) podem ser executados. O casulo permanece no Plano Material por 3d6+INT rodadas.

Comunidade Mental

[Telepatia]

O Herói consegue enviar uma mensagem curta (até 25 palavras) através de telepatia para até 10 pessoas que estejam localizadas a até o alcance, que varia de acordo com a Graduação [18m (12 casas) para **Normal**, 27m (18 casas) para **Bom**, 36m (24 casas) para **Ótimo**, 45m (30 casas) para **Incrível** e assim por diante].O Poder não garante que o alvo irá entender a mensagem nem concede uma resposta, apenas uma mensagem de "mão única".

Cone de Energia Psíquica

[Psicocinese]

O Herói projeta mentalmente um cone de energia em um cone começando nas mãos do Personagem, se estendendo por 15m (10 casas) com largura de 7,5m (5 casas) no final e causando dano (Mental) de acordo com a Graduação em todas as criaturas que estiverem dentro da área de efeito [2d6 para **Normal**, 2d6+1 para **Bom**, 2d6+2 para **Ótimo**, 3d6 para **Incrível**, 3d6+2 para **Superior** e 4d6 para **Heróico**].

Dissolver Ectoplasma

[Metacriação]

O Personagem é capaz de causar dano em estruturas de ectoplasma (construtos, bolhas, casulos, armas e outros). Este Poder causa dano de acordo com a Graduação em qualquer estrutura constituída de ectoplasma [2d6 para **Normal**, 2d6+1 para **Bom**, 2d6+2 para **Ótimo**, 3d6 para **Incrível**, 3d6+2 para **Superior** e 4d6 para **Heróico**]. Fantasmas e outras entidades não-corpóreas podem fazer um Teste de WILL contra 8+INT para reduzirem o dano à metade.

Evitar Detecção

[Sensitividade]

O Herói se torna mais difícil de ser detectado. Enquanto estiver ativando este Poder, ele recebe um bônus em qualquer Teste de Resistência que fizer para resistir a ser detectado por bolas de cristal, magias de localização, Poderes Psiônicos, itens mágicos ou qualquer tipo de efeito que tente localizar o Personagem. Se o efeito não dá direito a Teste de Resistência, o Personagem passa a ter direito a um Teste de INT+Graduação contra 8+WILL do Personagem que está tentando detectá-lo. O bônus é igual à Graduação do Personagem neste Poder [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo** e assim por diante]. O Poder permanece ativo durante uma hora.

Falsificar Impressão Sensorial

[Telepatia]

O Personagem consegue fazer com que um alvo receba uma impressão sensorial diferente da que está efetivamente recebendo. Por exemplo, pode ver um anão no lugar de um humano, sentir cheiro de rosas ao invés de esterco, sentir o gosto de banana quando morde uma maçã, escutar o barulho do vento ao invés de um grito e assim por diante. A falsa impressão sensorial pode ser mantida por até 3d6+INT rodadas. A vítima pode fazer um Teste de WILL contra 8+INT do Psiônico para evitar a ilusão.

Forma Ectoplásmica

[Psicometabolismo]

O Psiônico consegue transmutar seu corpo em ectoplasma. Nesta forma semi-etérea, ele passa a ignorar qualquer bônus de dano causado por FR proveniente de ataques físicos (uma espada vai causar apenas 1d6 pontos de dano no Personagem, não importa a FR de quem a usa). Nesta forma, o Psiônico consegue passar por pequenas aberturas e voar com Deslocamento Básico de 6m (4 casas). O Herói também fica imune a venenos e acertos críticos.

Passagem Dimensional

[Psicoportação]

O Psiônico é capaz de escorregar para dentro de uma distorção de tempo-espaço e se teleportar por curtas distâncias [9m (6 casas) para **Normal**, 10,5m (9 casas) para **Bom**, 18m (12 casas) para **Ótimo**, 22,5m (15 casas) para **Incrível** e assim por diante]. O Personagem só pode se teleportar para locais que consegue enxergar e se não existir nenhum objeto ou criatura bloqueando o espaço onde o Herói aparecerá.

Radar Mental

[Psicometabolismo, Sensibilidade]

O Psiônico é capaz de projetar uma membrana mental na forma de uma esfera psíquica com raio definido pela Graduação [9m (6 casas) para **Normal**, 10,5m (9 casas) para **Bom**, 18m (12 casas) para **Ótimo** e assim por diante]. Esta membrana acompanha todas as superfícies sólidas existentes nesta área, dando ao Personagem uma imagem mental exata de tudo que está ao seu redor. Este Poder sobrepõe-se a *Invisibilidade (física)*, *Escuridão*, *Furtividade* ou itens escondidos, pois detecta com exatidão as formas de cada objeto na área. O radar mental não consegue, porém, diferenciar textos escritos, identificar pinturas ou enxergar através de vidros ou redomas (elas parecerão bolhas opacas ao radar mental).

Salto Temporal

[Psicoportação]

Este Poder permite ao Herói "saltar" no tempo até 3+2x Graduação rodadas [5 rodadas para **Normal**, 7 rodadas para **Bom**, 9 rodadas para **Ótimo**, 11 rodadas para **Incrível** e assim por diante]. Para todos os efeitos, o Psiônico desaparece e reaparece algumas rodadas depois, na mesma posição e localização onde estava. Para ele, esta passagem é automática. Caso haja algum objeto menor que o Psiônico no local quando ele reaparecer, o objeto será afastado, caso contrário, o Psiônico é afastado até uma área livre. O número de rodadas que o Herói quer "saltar" deve ser determinado antes da ativação e não pode ser mudado, pois, para o Personagem, é uma ação imediata.

Sentido de Perigo

[Sensitividade]

O Personagem recebe um bônus de +3 em *Esquiva* e em qualquer Teste de Resistência relacionado com *Armadilhas* ou com *Detectar Armadilhas* pela duração do Poder (uma cena ou 3d6+INT rodadas).

Viagem Astral

[Psicoportação]

O Herói pode deixar o seu corpo físico para trás e liberar o seu corpo astral. Nesta forma, ele possui as mesmas capacidades que um fantasma, sendo constituído de material astral. O Psiônico permanece invisível e etéreo, podendo se deslocar através do Multiverso se souber os caminhos corretos. Nesta forma, ele não pode atacar, tocar objetos ou comunicar-se com ninguém (a menos que as pessoas sejam capazes de conversar ou interagir com espíritos). Todas as Magias e Rituais que o Personagem fizer afetarão apenas criaturas espirituais e o Personagem pode ser atacado ou afetado por qualquer Ritual ou efeito Psiônico que afete seres espirituais (inclusive *Exorcismos*, *Afastar Mortos-Vivos* e afins).

Quando entra em *Viagem Astral,* o corpo físico do Personagem permanece em transe, ficando completamente alheio de seus arredores, como se estivesse em coma, e completamente vulnerável.

O Personagem pode permanecer quanto tempo desejar neste estado, mas não recuperará seus pontos de psi gastos na ativação deste Poder enquanto estiver na forma astral. O Personagem pode retornar ao seu corpo como uma ação normal, salvo se estiver preso por algum tipo de Ritual ou Poder.

Para cada Graduação neste Poder, o Personagem consegue transportar um outro Personagem na forma astral, contanto que todos os envolvidos estejam de mãos dadas no Plano Material durante a Ativação [apenas o Personagem para **Normal**, 1 acompanhante para **Bom**, 2 para **Ótimo**, 3 para **Incrível**, 4 para **Superior** e 5 para **Heróico**]. Caso o contato seja rompido por mais do que duas rodadas, os acompanhantes retornarão forçadamente ao corpo .

Quarto Círculo

Âncora Dimensional

[Psicoportação]

O Psiônico utiliza este Poder em qualquer alvo que escolher. O alvo pode fazer um Teste de WILL contra 8+INT para resistir mas, se falhar, ficará incapaz de se *Teleportar*, usar *Portais*, *Portas Dimensionais* ou qualquer coisa que envolva passear pelas dimensões (seja por meios mágicos, naturais ou psiônicos). Se escolher lançar a *Âncora* em si mesmo, ele tem direito a um Teste extra de Resistência para não ser teleportado.caso algum Personagem queira teleportá-lo contra sua vontade.

Âncora de Navegação

[Sensitividade]

Através deste Poder, o Psiônico é capaz de "ancorar" um ponto fixo no tempo-espaço e conseguir marcar sua localização exata, não importando onde esteja, bem como uma imagem mental capaz de guiá-lo de onde estiver até o local ancorado (distância, localização, tempo e dimensão que a Âncora está). O ponto de ancoragem é o local exato onde o Personagem se encontra quando ativa este Poder.

Isto permite a ele encontrar o caminho de volta de um labirinto, marcar um ponto para mais tarde fazer um *Teleporte* ou abrir um *Portal* corretamente e assim por diante. O ponto escolhido fica marcado na mente do Personagem até ele desejar interromper o Poder (mesmo se desmaiar ou dormir), mas o Poder Ativado fica "travado" até ele liberar a *Âncora de Navegação*.

Banir Criatura Extraplanar

[Psicoportação]

O Personagem pode emitir uma onda mental muito poderosa sobre uma criatura extraplanar, capaz de romper a presença dela no plano onde estão e enviá-la de volta para seu plano original. Este Poder afeta criaturas conjuradas, formas ectoplásmicas, simulacros e demônios conjurados (o alvo precisa passar em um Teste de WILL contra 8+INT+Graduação para não ser banido) [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo**, +4 para **Incrível** e assim por diante]. Criaturas que atravessaram um portal (ou seja, que estão em seus corpos originais, mesmo que em outro plano do Multiverso) não são afetados.

Barreira Ectoplásmica

[Metacriação]

O Psiônico é capaz de criar uma barreira de ectoplasma semitransparente e sólida, que pode ser usada para bloquear passagens ou como barreira de proteção.

O Personagem cria 3+INT blocos com 3m de largura por até 3m de altura e cerca de 10cm de espessura. A barreira protege totalmente contra gases e ataques de bafo (apesar deles ainda danificarem a barreira) e resiste a até 10 pontos de dano por bloco por Graduação [10 para **Normal**, 20 para **Bom**, 30 para **Ótimo** e assim por diante]. A barreira bloqueia tanto criaturas físicas quanto *Incorpóreas* O Personagem pode formar uma barreira no formato de hemisfério, com cerca de 1,5m (1 casa) de raio.

Barreira Inercial

[Psicocinese]

Este Poder cria uma barreira cinética ao redor do Personagem, semelhante ao *Campo de Força de Inércia,* mas que se move com o Personagem e que absorve dano de acordo com a Graduação [2d6 pontos para **Normal**, 2d6+2 para **Bom**, 3d6 para **Ótimo**, 4d6 para **Incrível**, 5d6 para **Superior** e 6d6 para **Heróico**] de dano causado por objetos de alta energia cinética.

O campo vai "rachando" com os ataques, até estilhaçar completamente. Independente do dano causado por um ataque, a *Barreira Inercial* vai conseguir segurar UM último ataque completamente desta maneira. A barreira dura 3d6+INT rodadas, mas pode ser dissipada antes se o Psiônico desejar.

Contato Clarividente

[Sensitividade]

É o Poder de enviar a mente do Psiônico através do tempo-espaço para observar uma criatura ou Personagem específico que ele já tenha algum conhecimento, mesmo se estiver em outro plano do Multiverso.

O Personagem faz um Teste de WILL+Graduação [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo** e assim por diante] contra Dificuldade de acordo com a Tabela abaixo:

8	se for um aliado conhecido
10	se seu Personagem já viu pessoalmente
12	se apenas ouviu falar
+INT	se o alvo sabe do contato e deseja resistir
+1	se o alvo está em outro plano
-1	se seu Personagem possui algum objeto pessoal do alvo
-2	se está diante de um retrato pintado do alvo.

Se passar no Teste, o Personagem irá criar uma imagem invisível ectoplásmica de seu rosto próximo da onde a criatura se encontra e poderá observá-la por 3d6+INT rodadas. Criaturas que enxergam invisível, espíritos ou ectoplasma, bem como Rituais específicos para esse tipo de detecção conseguirão enxergar o rosto do seu Personagem. Criaturas que possuem proteções contra detecção podem fazer Testes para evitar ou dificultar o contato.

Dividir a Mente

[Telepatia]

O Personagem consegue dividir sua própria mente em duas partes, que passam a realizar ações independentes, permitindo ao Herói, por exemplo, travar um combate e ao mesmo tempo manter a concentração para lançar um Ritual ou ativar outro Poder Psiônico. Ele poderia, por exemplo, estudar dois pergaminhos ao mesmo tempo ou ativar dois Poderes psiônicos ao mesmo tempo (Rituais não são permitidos pois os gestos Somáticos se atrapalhariam e cancelariam ambos os Rituais). Enquanto estiver com a mente dividida, se for alvo de um *Ataque Mental*, *Encantamento* ou *Dominação*, o Personagem tem direito a dois

Testes de Resistência. Se falhar apenas um, o efeito de dividir mentes termina mas o Personagem não é afetado pelo ataque; se falhar os dois, o efeito termina e o Personagem é afetado. A duração deste Poder é de 3d6+INT rodadas.

Dominação Psiônica

[Telepatia]

O Personagem consegue controlar mentalmente as ações de uma vítima humanóide. O alvo pode fazer um Teste de WILL contra 8+INT do Psiônico para resistir mas, se falhar, ficará sob o controle mental dele. O controle, porém, é uma dominação superficial (a vítima não fará ações obviamente suicidas, por exemplo, mas obedecerá comandos como "atacar", "defender", etc.), fazendo com que o dominado realize todas as ações e Testes com penalidade de -1 enquanto estiver neste estado. Este Poder tem duração de 3d6+INT rodadas.

Modificar Memória

[Telepatia]

O Psiônico é capaz de, uma vez estabelecido contato mental com um alvo, apagar, modificar, restaurar ou relembrar períodos de memória da mente da criatura de acordo com a Graduação [1 rodada para **Normal**, 2 para **Bom**, 1 minuto para **Ótimo**, 5 minutos para **Incrível**, 15 minutos para **Superior** e 1 hora para **Heróico**]. O alvo pode fazer um Teste de WILL contra 8+INT do Psiônico se desejar resistir. O tempo de realização deste Poder é igual ao tempo que se deseja afetar, pois o Psiônico irá trabalhar as memórias do alvo junto com ele, como um escultor do tempo-espaço mental da vítima.

As modificações são permanentes. Modificações podem ser feitas sobre modificações, criando camadas de memórias na mente de uma vítima, necessitando de várias restaurações até chegar às memórias verdadeiras. Testes de restauração são feitos com WILL contra 10+INT do Psiônico que as criou.

Fabricar Quintessência

[Metacriação]

Através da manipulação do tempo-espaço, o Personagem consegue criar cerca de 20g de quintessência (volume aproximado de uma bolota com 1cm de raio), um material que possui a forma viscosa como borracha, mas de aspecto semelhante a uma gota de mercúrio, que pode ser usado para revestir pequenos objetos. A quintessência protege estes objetos da ação do tempo (evitando, por exemplo, que engrenagens delicadas enferrugem). A fabricação de quintessência é um processo vital na criação de construtos. Quantidades maiores podem ser aplicadas para objetos grandes (cerca de 500g são suficientes para recobrir com uma película um objeto de tamanho humano).

Em termos de jogo, considere esta aplicação como se fosse uma demão de tinta, que pode ser arrancada raspando a superfície com algum objeto rígido. Esta película pode ser usada para preservar um corpo (permitindo prolongar o período que se é possível ressuscitar um cadáver, por exemplo) ou para revestir uma armadura. Esta aplicação de quintessência sobre qualquer objeto faz com que ele adquira um bônus para resistência contra qualquer atividade psiônica de +1.

A maioria dos objetos mágicos também costuma ter quintessência em sua fabricação, para que não enferrugem ou estraguem com o tempo.

Liberdade de Movimentos

[Psicoportação]

O Psiônico consegue se movimentar em seu próprio tempo-espaço, uma fração de segundo deslocado de nossa realidade. Em função disso, passa a se movimentar normalmente em situações onde não poderia, como debaixo d´água, dentro de neblina sólica, através de teias de aranha. Também não é afetado por efeitos ou rituais como *Movimento Acelerado* ou *Desaceleração*. *Liberdade de Movimentos* dura 3d6+INT rodadas.

Localizar Teleportação

[Sensitividade]

O Herói é capaz de, estando perto de uma área onde ocorreu uma teleportação (seja ela mágica ou psiônica), localizar mentalmente o ponto exato para onde o teleporte foi direcionado, como se tivesse conhecimentos básicos sobre o local (válidos, inclusive, para o uso de Rituais ou Poderes de *Observação*).

Marionete

[Psicocinese]

O Personagem consegue controlar mentalmente o corpo de uma vítima, como ela se fosse um marionete. O alvo pode fazer um Teste de FR contra 8+INT do Psiônico para resistir mas, se falhar, ficará sob o controle dele. O controle, porém, não é dos mais suaves, pois é uma dominação psicocinética, fazendo com que o marionete realize todas as Ações e Testes com penalidade de -1 enquanto estiver dominado. Este Poder tem duração de 3d6+INT rodadas.

Metamorfose

[Psicometabolismo]

Este Poder é capaz de alterar a aparência do Psiônico como ele desejar, para qualquer criatura que já tenha visto pessoalmente (não inclui imagens ou descrições) que seja de até uma categoria de tamanho maior ou menor que o Psiônico. Nesta forma, adquire os ataques naturais da criatura (*Garra* e *Mordida*, mas não *Bafos*, *Ataques Mágicos* ou qualquer tipo de ataque especial). Se a criatura *Respira Debaixo D´água*, *Nada* ou *Voa*, estas Habilidades de movimentação e respiração são herdadas pelo Psiônico enquanto estiver metamorfoseado.

A metamorfose permanece ativa por uma cena ou 3d6+INT rodadas, de acordo com a Campanha.

Se tentar copiar qualquer criatura única ou específica, qualquer Personagem que já tenha visto a criatura verdadeira pode fazer um Teste de PER contra 8+INT para identificá-lo (a dificuldade vai baixando quanto mais o alvo conheça a Personagem "clonado", até chegar a Dif. 6+INT para parentes ou colegas de muitos anos de uma Campanha). O bônus da Perícia *Disfarces* do Psiônico pode ser aplicado nesta dificuldade.

Porta Dimensional

[Psicoportação]

O Psiônico é capaz de abrir uma porta no tempo-espaço e se teleportar por curtas distâncias [50m para **Normal**, 100m para **Bom**, 200m para **Ótimo**, 500m para **Incrível**, 1km para **Superior** e 2km para **Heróico**]. O Personagem só pode se teleportar para locais que consegue enxergar e se não existir nenhum objeto ou criatura bloqueando o espaço onde o Herói aparecerá.

Vampiro Psíquico

[Psicometabolismo]

Uma vez acionado, o vampirismo psíquico permanece ativo por 3d6+INT rodadas. O Personagem precisa acertar um ataque de toque na vítima e o Poder drena a energia vital do alvo, fazendo com que a vítima perca Pontos de Vida (dano mental) de acordo com a Graduação [2d6 para **Normal**, 2d6+1 para **Bom**, 2d6+2 para **Ótimo**, 3d6 para **Incrível**, 3d6+2 para **Superior** e 4d6 para **Heróico**]. O alvo pode fazer um Teste de WILL contra Dif. 8+INT para reduzir o dano à metade. Este Ritual não funciona contra mortos-vivos ou criaturas imunes a Poderes mentais.

O Personagem recebe metade destes PVs drenados, arredondado para baixo (calculados após o Teste de WILL) considerados como PVs temporários até a duração do Poder.

Voar

[Psicocinese, Psicoportação]

O Personagem é capaz de voar com Deslocamento Básico de 18m (12 casas), sendo metade se estiver ascendendo e o dobro se estiver descendo, com **Boa** manobrabilidade. *Vôo* requer pouca concentração, então o Personagem é capaz de voar e ainda lançar Magias ou utilizar-se de Poderes Psiônicos.

A duração do efeito é de 3d6+INT rodadas. O Personagem não consegue carregar mais do que ele seria capaz de carregar normalmente no solo. Se o efeito for disperso e o Herói ainda estiver no ar, ele cai suavemente por 1d6 rodadas, descendo 36m (24 casas) por rodada. A partir deste ponto, a queda será normal.

Quinto Círculo

Adaptação Corporal

[Psicometabolismo]

O corpo do Psiônico pode se adaptar a qualquer tipo de ambiente onde ele esteja. O corpo passa a aguentar temperaturas extremas, falta de ar, frio intenso, acidez do ar, chuvas ácidas, eletricidade estática ou qualquer outro elemento natural que afete o Personagem.

Ele se adapta ao ambiente como se fosse nativo da região, sem receber nenhuma penalidade, por até 1+INT horas, podendo respirar debaixo d´água, absorver gases venenosos, lava e outros, mas só afeta elementos naturais do ambiente. A adaptação demora uma rodada completa.

Amnésia

[Telepatia]

Através deste Poder, o Telepata consegue apagar a mente de sua vítima por um período de tempo. A vítima faz um Teste de WILL contra 8+INT+Graduação [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo**, +4 para **Incrível** e assim por diante] e, se falhar, perderá toda a memória dos últimos dez minutos antes de ser atacado. As lembranças do que ocorreu irão retornar ao longo das próximas 24 horas, até o alvo recuperar a memória totalmente.

Corrente Elétrica Psiônica

[Psicocinese]

O Psiônico é capaz de gerar um Poderoso raio elétrostático de seus dedos contra um oponente escolhido a até 9m (6 casas) de distância.

O primeiro alvo recebe pontos de dano elétrico de acordo com a Graduação e o raio parte para um segundo alvo a até 6m de distância, onde causa 1d6 pontos a menos do que o primeiro ataque; em seguida parte novamente para o terceiro alvo, causando 2d6 pontos de dano a menos e assim por diante [3d6/2d6/1d6 para **Normal**, 3d6+1/2d6+1/1d6+1/1 para **Bom**, 3d6+2/2d6+2/1d6+2/2 para **Ótimo**, 4d6/3d6/2d6/1d6 para **Incrível**, 5d6/4d6/3d6/2d6/1d6 para **Superior** e 6d6/5d6/4d6/3d6/2d6/1d6 para **Heróico**]. Nenhum alvo pode ser atingido mais do que uma vez por este Ritual. Os alvos têm direito a fazer um Teste de WILL contra Dif. 8+INT para reduzirem o dano à metade.

Desintegração por Teleporte

[Psicoportação]

Através de *Psicoportação*, o Psiônico teleporta diversas partículas do corpo do alvo no espaço-tempo, causando o mesmo efeito de *Desintegrar* partes do objeto ou criatura. O Psiônico precisa fazer um Teste de PER contra a Defesa do alvo para acertá-lo e precisa ser capaz de enxergar o alvo que vai atacar.

Se conseguir, a vítima recebe dano de acordo com a Graduação [3d6 para **Normal**, 3d6+1 para **Bom**, 3d6+2 para **Ótimo**, 4d6 para **Incrível**, 5d6 para **Superior** e 6d6 para **Heróico**]. Efeitos como *Âncora Dimensional* previnem o dano deste Poder.

Explosão de Estilhaços

[Metacriação]

O mago conjura uma bola de cristal ectoplásmico com cerca de 10cm de raio e a arremessa com a força do pensamento a uma distância de até 30m (20 casas). Quando atinge o alvo (ou se for bloqueada por algum tipo de barreira durante este trajeto), a bola explode em milhares de estilhaços de cristal que englobam uma área de 3m (2 casas) de raio e todos os alvos dentro desta área recebem dano (cortante) de acordo com a Graduação [3d6 para **Normal**, 3d6+1 para **Bom**, 3d6+2 para **Ótimo**, 4d6 para **Incrível**, 5d6 para **Superior** e 6d6 para **Heróico**]. As vítimas podem fazer um Teste de WILL contra Dif. 8+INT do Psiônico para reduzirem o dano à metade (arredondado para cima).

Mutação Psiônica

[Psicometabolismo]

Através de manipulação psíquica, o Personagem é capaz de aumentar temporariamente um Atributo diminuindo outro. O Personagem, ou algum alvo que ele seja capaz de tocar, ganha pontos em um Atributo escolhido e perde o equivalente em outro Atributo também escolhido pelo Psiônico, durante uma cena. A quantidade de Pontos drenados é definido pela Graduação [1 ponto para **Normal**, 2 pontos para **Bom**, 3 para **Ótimo**, 4 para **Incrível** e assim por diante]. Todos os bônus referentes aos Atributos são recalculados pela duração do Poder, retornando ao valor original posteriormente à taxa de 1 ponto por rodada. Caso o alvo não deseje ser vítima, ele pode fazer um Teste de WILL contra 8+INT do Psiônico.

Regeneração de Extremidade

[Psicometabolismo]

O Psiônico é capaz de regenerar um membro que tenha sido decepado, seu ou de uma criatura que ele possa tocar (mão, braço, perna, pé, cauda, tentáculo, chifre, cascos, asas). Não é o suficiente para devolver a vida para alguém, mas conseguirá regenerar a parte afetada em cerca de 12 horas. O Psiônico precisa estar ao lado da criatura todo o tempo, mantendo a concentração para este Poder funcionar. Este Poder não regenera os PVs perdidos, que deverão ser recuperados com tempo de descanso.

Sugestão Psiônica

[Telepatia]

O Personagem consegue implantar mentalmente um comando na mente de uma vítima. O alvo pode fazer um Teste de WILL contra 8+INT do Psiônico para resistir mas, se falhar, ficará com a *Sugestão Psiônica* implantada. A vítima também apaga de sua mente a rodada na qual recebeu a sugestão psiônica.

A sugestão fica escondida no subconsciente do alvo até que a chave de ativação seja realizada. A chave pode ser tão complexa quanto o Psiônico desejar (exemplo "quando a palavra *fnord* for pronunciada, "quando uma mulher pronunciar a palavra *fnord*", "quando a palavra *fnord* for pronunciada por John, o Paladino", "quando você enxergar a Lua cheia no céu" e assim por diante). Note que o comando é subjetivo para o dominado (por exemplo, se alguém falar a palavra *fnord*, mas ele não conseguir ouvir ou entender, a sugestão não é ativada).

O alvo esquece totalmente qual foi a *Sugestão*, mas esta informação pode ser detectada por leituras mentais (um Teste de Resistência pode ser feito para proteger a *Sugestão*) ou outros meios.

Quando a chave for realizada, o alvo cumprirá a ordem no melhor de suas capacidades, sob o controle mental do Psiônico, de acordo com a Graduação [1 dia para **Normal**, 2 dias para **Bom**, 3 dias para **Ótimo**, 7 dias para **Incrível**, 14 dias para **Superior** e 28 dias para **Heróico**].

Teleporte Psiônico

[Psicoportação]

O Psiônico pode se teleportar instantaneamente para qualquer local dentro do alcance da Graduação [100km para **Normal**, 200km para **Bom**, 300km para **Ótimo**, 400km para **Incrível** e assim por diante]. O Herói precisa conhecer precisamente o local para onde deseja se teleportar (ter estado pessoalmente no local pelo menos uma vez na vida) ou o Poder não funciona. O Poder transporta apenas o mago e até 50kg de equipamento não vivo.

Terceira Visão

[Sensitividade]

O Herói desenvolve um sentido de percepção da realidade, capaz de penetrar as ilusões mais poderosas. Concentrando-se por uma rodada inteira, ele é capaz de enxergar o mundo como ele é de verdade, por baixo de qualquer tipo de ilusão, sendo capaz de detectar invisibilidade, magias e Poderes psíquicos de distorção, espelhos mágicos, ilusões, rituais de furtividade e outros. Enquanto durarem os efeitos deste Poder (3d6+INT rodadas), o Personagem pode fazer um Teste extra de Resistência para qualquer tentativa de distorção de realidade que alguém tentar implantar sobre ele. Seus Testes de *Procurar* também recebem um bônus de +4 durante este tempo.

Sexto Círculo

Alteração da Aura

[Telepatia]

O Psiônico consegue alterar completamente sua aura para mostrar o que ele desejar mostrar. Este Poder sobrepuja qualquer tipo de Ritual ou Poder Psiônico de círculo menor. A alteração na aura pode ser mantida enquanto o Personagem se concentrar. Uma vez rompida a concentração, o Poder permanece ativo por uma cena (3d6+INT rodadas).

Armadilha de Vidência

[Telepatia, Sensitividade]

O Psiônico prepara uma armadilha mental para qualquer Personagem que tentar espioná-lo atraves de Rituais, *Bolas de Cristal*, Itens Mágicos ou Poderes Psiônicos. *Armadilha de Vidência* fica ativada por 1+INT horas. Se, neste tempo, alguém tentar espionar o Personagem com um destes métodos, este Poder descarrega uma carga elétrica através do cérebro do bisbilhoteiro, causando dano de acordo com a Graduação [3d6 para **Normal**, 3d6+1 para **Bom**, 3d6+2 para **Ótimo**, 4d6 para **Incrível**, 5d6 para **Superior** e 6d6 para **Heróico**]. A vítima pode fazer um Teste de WILL contra 8+INT do Psiônico para reduzir o dano à metade, mas perde totalmente a concentração do que estiver fazendo.

Bafo do Dragão Negro

[Metacriação]

O Personagem pode "vomitar" um cone de ácido digestivo a até 12m (9 casas) de distância, com largura de 10,5m (7 casas) na extremidade final do cone e causando dano (ácido) de acordo com a Graduação [4d6 para **Normal**, 4d6+1 para **Bom**, 4d6+2 para **Ótimo**, 5d6 para **Incrível**, 6d6 para **Superior** e 7d6 para **Heróico**] em todas as criaturas que estiverem dentro da área de efeito.

Banimento Psiônico

[Psicoportação]

Este Poder *Expulsa* uma criatura de um Plano ao qual ela não pertença. O Psiônico faz um Teste de WILL contra Dif. 8+Resistência da criatura. Se passar, a criatura será enviada de volta ao seu plano original. Caso a criatura seja nativa do próprio plano onde estiver, nada acontece.

Barreira Antipsiônica

[Psicocinese]

O Psiônico cria um campo imóvel com cerca de 1,5m (1 casa) de raio ao redor de si mesmo, onde nenhum outro Poder Psiônico até o Círculo indicado pela Graduação [1° círculo para **Normal**, 2° círculo para **Bom**, 3° círculo para **Ótimo**, 4° círculo para **Incrível** e assim por diante] consegue penetrar, pela duração de uma cena (3d6+INT rodadas). Efeitos gerados fora da *Barreira* não conseguem atravessá-la, dissolvendo-se assim que entram em contato com os limites do campo.

Cristalização

[Metacriação]

O Psiônico é capaz de transformar um oponente e todo o seu equipamento em cristal ectoplásmico rígido. A vítima pode fazer um Teste de WILL contra 8+INT para evitar a *Cristalização* mas, se falhar, será convertido em uma estátua de cristal. Se a estátua resultante deste Ritual for quebrada ou danificada, se a vítima voltar ao estado natural, sofrerá deformidades equivalentes.

Desintegrar

[Psicoportação]

O Psiônico dispara um raio azulado contra um objeto ou criatura. Ele faz um Teste de PER contra Defesa da vítima. Se acertar, a vítima precisa passar em um Teste de WILL contra Dif. 8+INT do Psiônico, ou receberá 6d6 pontos de dano. Se o Teste de Resistência da vítima for um sucesso, mesmo assim ela recebe 3d6 pontos de dano Caso este ataque a reduza a menos de 0 PVs, considere que a vítima foi desintegrada e reduzida a cinzas. Se for usado contra objetos inanimados, o Poder Psiônico desintegra um objeto apenas, de área equivalente a 1,5x1,5x1,5m.

Duplicação Corporal

[Psicometabolismo]

O Psiônico consegue duplicar o próprio corpo, formando duas entidades separadas idênticas, pela duração de uma cena. A cópia possui metade dos PVs do Personagem, todos os equipamentos (embora todos eles sejam feitos de um material ectoplásmico que apenas simula os materiais originais, sem nenhum poder mágico). A cópia funciona como se fosse uma outra versão do Personagem, com todas as Perícias e Habilidades dele. O Psiônico escolhe quais Rituais, Pontos Psi e Magias ficarão com a cópia.

Ao final do período, a cópia se junta novamente ao Personagem. Ele recebe metade dos pontos de dano que a cópia recebeu. Se a cópia for destruída, o Personagem recebe todos os pontos de dano que ela havia recebido e precisa passar em um Teste de WILL contra Dif. 8 para não morrer também. Poderes Ativados, Rituais e Magias usados pela cópia não retornam ao Personagem.

Recuperar

[Psicoportação]

O Psiônico consegue teleportar um objeto que esteja ao alcance de sua visão até a sua mão. O objeto não pode ser maior ou mais pesado do que algo que o Psiônico seja capaz de segurar. Se o objeto estiver de posse de algum Personagem ou criatura, a vítima pode fazer um Teste de WILL contra 8+INT do Psiônico para resistir.

Restauração Psiônica

[Psicometabolismo]

O Psiônico consegue restaurar PVs de acordo com a Graduação em um alvo escolhido [3d6 para **Normal**, 3d6+1 para **Bom**, 3d6+2 para **Ótimo**, 4d6 para **Incrível** e assim por diante].

Troca Mental

[Telepatia]

O Psiônico pode trocar a mente com a mente de outro Personagem voluntário. Os dois precisam estar a menos de 30m (20 casas) de distância para o Poder funcionar. Enquanto o Psiônico mantiver a concentração, os dois Personagens ficam com as mentes e espíritos trocados. Ambos ficam com todos os Atributos Físicos do novo corpo, mas mantêm os Atributos Mentais, Perícias, Rituais e Poderes (Mágicos e Psiônicos).

Uma vez que o Psiônico pare de se concentrar, a troca mental permanece ativa por mais uma cena. O Psiônico pode escolher manter uma ligação psíquica com o aliado, para não precisar se concentrar e manter o Poder ativado enquanto realiza outras tarefas que exijam concentração enquanto estiver no corpo trocado, mas o Poder Ativado ficará "preso" até que a troca mental acabe.

Caso um dos corpos seja morto ou destruído durante *Troca Mental*, o Psiônico precisa fazer um Teste de WILL contra WILL do outro Personagem. Quem vencer o Teste sobrevive (no corpo que estiver vivo) e a outra mente é destruída. Se o resultado for um empate, contudo, ambas as mentes passarão a habitar o mesmo corpo (deixaremos a cargo do Mestre decidir como estas duas mentes reagirão exatamente dentro do mesmo corpo).

Voar em Grandes Distâncias

[Psicocinese, Psicoportação]

O Personagem é capaz de voar com Deslocamento Básico de 9km/h, com **Boa** manobrabilidade. *Vôo* requer pouca concentração, então o Personagem é capaz de voar e ainda lançar Rituais, Magias ou utilizar-se de Poderes Psiônicos.

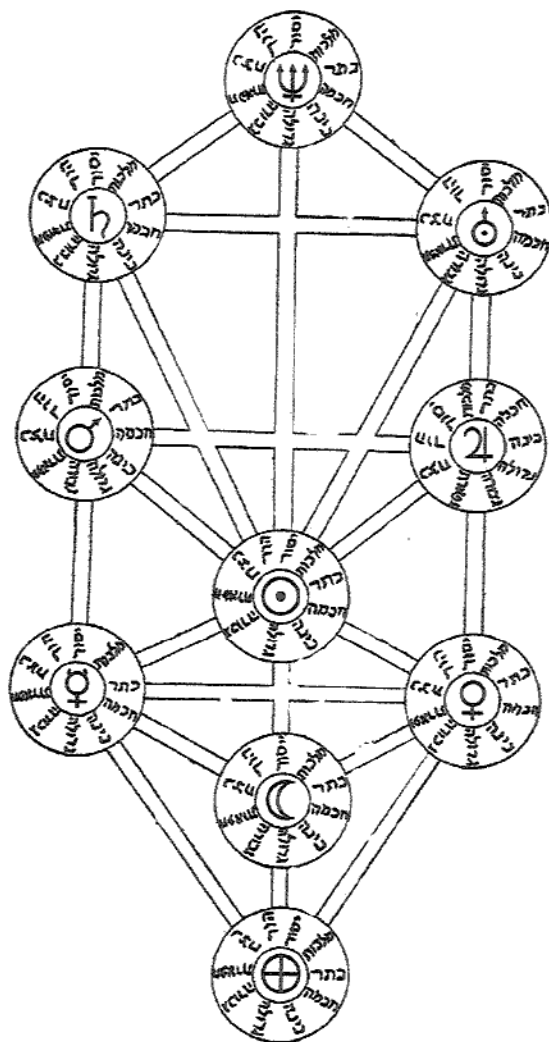
A duração do efeito é determinada pela Graduação [3 horas para **Normal**, 4 horas para **Bom**, 5 para **Ótimo**, 6 para **Incrível**, 8 para **Superior** e 12 horas para **Heróico**]. O Personagem não consegue carregar mais do que ele seria capaz de carregar normalmente no solo. Se o efeito for disperso e o Herói ainda estiver no ar, ele cai suavemente por 1d6 rodadas, descendo 36m (24 casas) por rodada. A partir deste ponto, a queda será normal.

Panteão

O multiverso é um local de todas as culturas e todos os deuses.

A imensa maioria dos Personagens (e obviamente todos os Sacerdotes) é devoto de pelo menos um deus relacionado com o seu ***Panteão*** (conjunto de todos os deuses venerados por uma cultura) mas muitos acabam venerando deuses com características parecidas de Panteões diferentes.

Kabbalah

A Kabbalah é a estrutura de Magia e Ritualística de Arcádia. Todos os principais deuses de todos os panteões da Terra estão relacionados de alguma maneira com as Forças Primordiais de Arcádia e da Árvore da Vida. Para fins de organização do Panteão, ajudaremos os Personagens a entender melhor as forças que regem cada uma das Sephiras, assim, o Mestre poderá criar um Panteão para sua própria Campanha de modo que fique lógico e coerente.

A Estrutura da Árvore da Vida

Keter: A Coroa. O Deus Primordial e Criador. A energia da qual todos os outros deuses do Panteão foram criados. Aqui estão reunidos os "deuses únicos" das religiões monoteístas, os deuses-criadores, os grandes caos, grandes oceanos e outros. Associado ao Planeta Netuno

Hochma: A Sabedoria. O Grande Pai Supremo. O mais importante e poderoso deus masculino. Associado a Saturno.

Binah: A Compreensão. A Grande Mãe Celestial. A mais poderosa e importante divindade feminina. Associado a Urano.

Hesed: A Piedade. Deuses relacionados com governantes, os deuses masculinos chefes de Panteões. Em muitos panteões, engloba também a figura do Deus-Pai. Associado a Júpiter.

Giburah: A Força. Deuses da Guerra e Artífices. Deuses relacionados com a força e com as batalhas. Associado a Marte.

Tiferet: A Beleza. Deuses relacionados com o Sol.

Netzach: A Vitória. Deusas e deuses do Amor, da beleza, da feminilidade, do sexo, dos prazeres. Associado a Vênus.

Hod: O Explendor. Deuses relacionados com o conhecimento, cultura e mensageiros dos deuses. Associado a Mercúrio.

Yesod: A Fundação. Reino das Deusas e Deuses lunares, deuses e deusas dos reinos subterrâneos. Associado à Lua.

Malkuth: o Reino. Deuses da Terra e da fertilidade, das plantações e das colheitas. Também pode conter deuses relacionados com riquezas, sorte e boa fortuna.

Panteão Egípcio

[Egito, Índia, 1.001 Noites, Nova Arcádia]

Ra (Keter): o Deus Primordial, o Criador, o Poder Supremo, a Águia, o Deus-Escaravelho. Seu principal santuário fica em Heliópolis e ele é venerado na forma de obeliscos (que representam o raio de sol petrificado). É representado com um homem com cabeça de carneiro e um disco solar sobre sua cabeça.

Poderes concedidos: *CAR vezes por dia, os sacerdotes de Rá podem invocar um Raio de Sol sobre seus inimigos (para funcionar, o sacerdote precisa estar em um local iluminado pela luz do sol). Este raio causa 2d6 pontos de dano (Luz) +1d6 para cada Graduação do sacerdote [3d6 para* ***Normal****, 4d6 para* ***Bom****, 5d6 para* ***Ótimo****, 6d6 para* ***Incrível*** *e assim por diante]. O alvo pode fazer um Teste de WILL vs. 10 para reduzir o dano à metade.*

Anúbis (Hochma): Mensageiro dos Deuses, Deus das Tumbas, Protetor dos Mortos, Deus da Sabedoria, da Inteligência, da Justiça, dos Cemitérios e Protetor Contra as Forças Malignas do Astral, Senhor dos Reinos Subterrâneos. É representado como um deus com cabeça de chacal ou cachorro, ou como um chacal de pelagem escura. Quando Osíris morreu, Anúbis inventou os rituais de embalsamento e mumificação.

Poderes Concedidos: *O Personagem recebe +1 em qualquer Teste de Resistência envolvendo Magias ou Rituais malignos disparadas contra o Personagem. Este Poder não possui Graduações.*

Neftis (Binah): Deusa do Subterrâneo, a Iniciadora. Descrita como uma mulher lindíssima sempre com olhos verdes, irmã de Ísis e protetora das coisas sagradas. Guardiã da sabedoria oculta e dos reinos dos sonhos. É retratada muitas vezes carregando um cesto sobre sua cabeça.

Poderes Concedidos: *O Personagem é capaz de abrir Portais para o Reino dos Sonhos ou para o Reino Subterrâneo. O Portal demora uma hora para ser aberto, permanece aberto por 3d6+INT rodadas e permite a passagem de até seis Personagens de cada vez. O Portal abre a cerca de 1km de distância do local onde o Personagem deseja ir, se for um local específico.*

Amon (Hesed): O Grande Pai, Grande Deus de Tebas, com as mesmas características de Júpiter e Zeus, Deus da Fertilidade, da Reprodução, do Ar, das Profecias e da Agricultura. Retratado como um homem com uma coroa sobre a cabeça ou com o rosto de um carneiro. Seu templo principal fica na cidade de Karnak.

Poderes concedidos: *Os Sacerdotes de Amon podem conjurar CAR vezes por dia um golpe incorpóreo, na forma de uma cabeça de carneiro translúcida, sobre seus inimigos. Este golpe causa 2d6 pontos de dano (espiritual) mais 1d6 para cada Graduação do Sacerdote [3d6 para **Normal**, 4d6 para **Bom**, 5d6 para **Ótimo**, 6d6 para **Incrível** e assim por diante]. O alvo pode fazer um Teste de WILL vs. 10 para reduzir o dano à metade.*

Hórus (Giburah): O Deus-Falcão, Deus dos Céus, da Guerra, da Vingança, do Sucesso, Resolvedor de Problemas, Protetor da Família, dos Lares e das Armas. Seu Avatar é um homem extremamente belo com um olho de cada cor (um representando o sol e outro a lua) ou um homem com rosto de falcão.

Poderes Concedidos: *Uma vez por dia para cada Graduação [1 para **Normal**, 2 para **Bom**, 3 para **Ótimo** e assim por diante], o sacerdote de Hórus pode invocar a visão do falcão, que é a descrição da região onde estão como se fosse visto pelos olhos de um falcão, durante 1d3+CAR rodadas. Este poder não funciona em locais subterrâneos.*

Osíris (Tiferet): Deus da Vida depois da Morte, Patrono de todos os sacerdotes, Protetor do Comércio, do Sucesso, do Ciclo da Morte e do Renascimento, dos Códigos das Leis, da Disciplina e da Estabilidade. No Egito, durante suas cerimônias, os sacerdotes repartem entre si um bolo representando o *Corpo de Osíris*. Osíris é representado como um homem bronzeado de cabelos claros, às vezes com o rosto pintado de verde (muitos de seus sacerdotes também fazem esta pintura durante rituais).

Poderes Concedidos: *Os sacerdotes de Osíris podem ser ressuscitados uma vez para cada Graduação [1 para **Normal**, 2 para **Bom**, 3 para **Ótimo**, 4 para **Incrível** e assim por diante]. Para este poder funcionar, o corpo do sacerdote falecido precisa ser levado por seus amigos para um templo de Osíris e os rituais apropriados devem ser realizados.*

Hathor (Netzach): Deusa do Oeste, dos Céus, Senhora dos Deuses, Deusa do Céu e da Lua, Associada com os Sete Planetas, Hathor é a personificação das forças da natureza. Protetora das mulheres, dos prazeres, das flores e da beleza. É representada como uma mulher com a cabeça de uma vaca, que também é considerado seu animal sagrado.

Poderes Concedidos: *Proteção. Todos os Sacerdotes de Hathor recebem um bônus em seus Testes de Resistência, de acordo com a Graduação [+1 para **Normal**, **Bom** e **Ótimo**, +2 para **Incrível** e **Superior** e +3 para **Heróico**].*

Thoth (Hod): Senhor dos Livros e juiz dos Deuses, Diretor dos Planetas e das Estações do ano, Inventor dos Hieroglifos e dos Números. Mais antigo e mais poderoso de todos os Magos de Arcádia, foi ele quem inventou o Tarot (conhecido no Egito como "O livro de Thoth"). É representado como um homem com a cabeça de íbis.

Poderes concedidos: *Oráculo - Tarot em [Normal]. A Graduação neste Poder equivale à Graduação na Habilidade.*

Ísis (Yesod): A Deusa da Lua, a Grande Deusa Mãe, Protetora dos Véus de Mistério, Sacerdotisa dos Nós Mágicos, capazes de prender ou soltar as vidas dos humanos. Seu Avatar é uma belíssima mulher de cabelos negros e olhos azuis. Ísis é uma maga muito poderosa, protetora das Sacerdotisas e de todo o poder feminino. Seu símbolo principal é o *ankh* ou cruz ansata.

Poderes Concedidos: *a Sacerdotisa pode usar seu ankh para ampliar o efeito de todas as suas Magias como se tivesse Focus +1 (+1d6 em Dano e +1,5m/+1 casa na Distância).*

Bastet (Malkuth): Deusa Mãe de todos os Gatos e Felinos, Senhora do Leste, Deusa do Casamento, da Música, da Dança e da Proteção contra os Maus Espíritos.

Seu principal templo fica em Bubastis, principal cidade dos Malkar no Egito. Para todos os seguidores de Bastet, o gato preto é o símbolo mais sagrado de todos, sendo que todas as malkares bastet que nascem com pelagem negra são escolhidas no nascimento para serem suas principais sacerdotisas.

Poderes Concedidos: *Amizade com os gatos. O Personagem pode conversar com gatos e outros felinos, ou até mesmo pedir favores a eles (passando em um Teste de CAR contra Dif. relacionada com o pedido, variando entre 7 e 11).*

Panteão das 1.001 Noites

[Egito, 1.001 Noites, Nova Arcádia]

Ea (Keter): Deus Criador, Criador dos humanos, Deus dos Oceanos, Protetor de toda a Raça Humana. Seus Sacerdotes utilizam o peixe como seu símbolo sagrado, na forma de amuletos ou desenhos em suas túnicas.

Poderes Concedidos: *Purificação. Uma vez por dia, os sacerdotes conseguem purificar alimentos para um Personagem por Graduação [1 para **Normal**, 2 para **Bom**, 3 para **Ótimo**, 4 para **Incrível** e assim por diante], removendo venenos, podridão e qualquer tipo de impurezas do alimento.*

Marduk (Hochma): Filho mais velho de Ea, possuidor de cinqüenta nomes. Os sacerdotes mais importantes carregam um anel mágico e um cetro representando seu poder. Governador dos quatro cantos da Terra, patrono do destino, da cura, da magia, das colheitas e de todo o ciclo de morte e ressurreição.

Poderes Concedidos: *Anel de Proteção. Todos os Sacerdotes de Marduk recebem um anel mágico que lhes dá um bônus em seus Testes de Resistência, de acordo com a Graduação [+1 para **Normal**, **Bom** e **Ótimo**, +2 para **Incrível** e **Superior** e +3 para **Heróico**]. O anel só funciona com os sacerdotes.*

Tiamat (Binah): Deusa do Abismo Primordial, Deusa das magias Ritualísticas, da Disciplina, da Guerra e da Regeneração. Possuía duas faces, a da deusa dragão maléfica e a da Grande Mãe. Na sua forma de dragão vermelho, Tiamat possui quase 50m de comprimento, contando da cabeça até a ponta de sua cauda, e asas gigantescas capazes de criarem tempestades. Seu bafo de fogo e ácido é capaz de destruir sem nenhuma dificuldade as armaduras mais poderosas.

Poderes Concedidos: *Os sacerdotes de Tiamat conhecem um Ritual secreto que demora cerca de três horas para ser executado e não pode ser interrompido. Ele precisa permanecer deitado em um círculo, com cinco velas de cores diferentes (branca, azul, verde, negra e vermelha) acesas durante todo o tempo do Ritual. Ao final dos cânticos, o sacerdote terá regenerado todos os seus PVs, doenças naturais e envenenamentos.*

Ashur (Hesed): Criador do céu e dos Reinos Subterrâneos. Seu símbolo é um disco solar com duas asas, ou um disco solar representado sobre um touro. Deus da fertilidade, da habilidade com as armas, da vitória e do sucesso.

Poderes Concedidos: *Todas as armas que o sacerdote de Ashur empunhar são consideradas mágicas para fins de acertar criaturas que só podem ser acertadas por armas mágicas (mesmo as que precisem de armas +2 ou +3 para serem acertadas).*

Inanna (Giburah): Deusa da Guerra dos Sumérios. Representada como uma garota acompanhada de um leão e de cachorros de guerra, armada com arco e flechas e possuidora de asas sagradas.

Poderes Concedidos: *Flecha Abençoada. O sacerdote pode tocar em uma flecha por Graduação [1 para **Normal**, 2 para **Bom**, 3 para **Ótimo**, 4 para **Incrível** e assim por diante], CAR vezes por dia, no momento em que ela vai ser disparada, fazendo com que ela cause +1d3 pontos de dano (não cumulativos).*

Mithra (Tiferet): Deus Sol, Deus da Guerra, Deus da Luz que precede o pôr-do-sol, da Sabedoria e do Conhecimento. Suas armas são flechas mortais e uma grande clava, que costumam ser as armas preferidas de seus sacerdotes e devotos. Seus principais templos estão erguidos em cavernas. Quando seus sacerdotes não conseguem encontrar cavernas naturais para servirem de templo, eles escavavam cavernas artificiais. Seu símbolo é o disco solar.

Poderes concedidos: *Os sacerdotes de Mithra podem invocar CAR vezes por dia um raio de Sol que parte de seu disco solar contra*

*seus inimigos. Este Raio causa 2d6 pontos de dano (Luz) +1d6 para cada Graduação do sacerdote [3d6 para **Normal**, 4d6 para **Bom**, 5d6 para **Ótimo**, 6d6 para **Incrível** e assim por diante]. O alvo pode fazer um Teste de WILL vs. 9 para reduzir o dano à metade.*

Ishtar (Netzach): Deusa Feminina, Protetora de todas as Mulheres. Suas sacerdotisas são especializadas na arte da magia sexual, cujas festas e celebrações são realizadas durante a lua cheia. Seu planeta é Vênus e sua pedra sagrada é o *lapis azuli*. Todas as sacerdotisas de Ishtar precisam pelo menos uma vez em suas vidas permanecer nos templos sagrados esperando algum homem lhes dar uma moeda de ouro e uma doação para o templo. Quando isso ocorrer, ela deve se deitar com este homem. Após isto, está iniciada como sacerdotisa de Ishtar e deve guardar a moeda como seu símbolo sagrado (a moeda possuirá poderes mágicos).

Poderes Concedidos: *Sempre que a sacerdotisa tiver relações sexuais, ela ficará com um bônus não cumulativo de +1 em Focus (+1d6 de dano e +1,5m/1 casa em alcance) em todos os Caminhos durante 24 horas.*

*A Moeda Sagrada funciona como um item mágico que confere apenas à sacerdotisa um bônus em Testes de Resistência de acordo com a Graduação neste poder [+1 para **Normal**, **Bom** e **Ótimo**, +2 para **Incrível** e **Superior** e +3 para **Heróico**].*

Nabu (Hod): Deus da Escrita e do destino, Patrono de todos os Poetas, Escritas e Artistas. Deus da literatura, da fala e dos discursos. Seu Avatar é um jovem carregando tábuas e talhadeira, montado em um dragão voador com cabeça de serpente.

Poderes Concedidos: *Os sacerdotes de Nabu são capazes de compreender textos escritos em qualquer língua (mas não textos codificados). Eles conseguem ler, mas não escrever ou passar informações.*

Lilith(Yesod): Patrona das Bruxas, Magas e Feiticeiras, representante do Princípio Feminino. Deusa da Lua, Protetora das Mães e de suas Crianças, Portadora de todas as características sexuais e sensuais femininas. Seu símbolo sagrado é uma coruja.

Poderes Concedidos: *Círculo de Proteção Feminino. CAR vezes por dia, a sacerdotisa pode conjurar um círculo de proteção com 3m de raio centrado nela mesma, que fornece um Bônus de Resistência de acordo com a Graduação, durante uma Cena [+1 para **Normal**, **Bom** e **Ótimo**, +2 para **Incrível** e **Superior** e +3 para **Heróico**] para todas as mulheres que estiverem dentro do círculo.*

*A Sacerdotisa também pode ter uma Coruja como Familiar, a partir da Graduação **Ótima** (Ver regras para Familiares). A coruja pode possuir até 3 Pontos de Familiares para gastar em Poderes e recebe +1 poder novo a cada Graduação acima de **Ótimo**.*

Ninurshag (Malkuth): Esposa de Ea, Deusa da Fertilidade e dos Campos, Senhora das Plantações e das Colheitas Férteis, Deusa da Regeneração, da Ressurreição e das Árvores. Seu símbolo é um galho com folhas, que é usado como varinha mágica e possui muitos poderes.

Poderes Concedidos: *Sacerdotes de Ninurshag conseguem conversar com os Elementais da Terra. Eles falam e compreendem a linguagem dos Elementais da Terra (e também a língua dos Duendes e Gnomos). Sua varinha mágica lhes fornece um bônus Focus para o Caminho da Terra e em Rituais envolvendo Plantas [+1 para* ***Normal, Bom*** *e* ***Ótimo****, +2 para* ***Incrível*** *e* ***Superior*** *e +3 para* ***Heróico****].*

Dagon: Deus dos Nagah e dos demais homens serpentes e muitas raças de homens-peixes ou anfíbios. É Patrono dos navegadores e fazendeiros. Seu Avatar é representado por um homem com o dorso de peixe ou serpente.

Poderes Concedidos: *Sacerdotes de Dagon recebem um bônus nas Perícias* Navegação *e* Agricultura *de acordo com a Graduação [+1 em cada uma para* ***Normal, Bom*** *e* ***Ótimo****, +2 para* ***Incrível*** *e* ***Superior*** *e +3 para* ***Heróico****].*

Uma vez ao dia, o Sacerdote pode pedir a Dagon que lhe indique em uma bússola a direção exata e precisa de um Personagem, criatura ou objeto conhecidos pelo Sacerdote.

Deus dos Sarracenos

[Egito, Afrika, Languedoc, 1.001 Noites, Velha Arcádia]

Allah (Keter): o Deus Único. O Todo Poderoso. o Altíssimo. Deus dos Sarracenos. Todos os Sacerdotes e seguidores deste deus o aceitam como único deus, muitas vezes gerando conflitos com seguidores dos outros deuses do Panteão Antigo. Não existem imagens ou representações de Allah.

Poderes Concedidos: *nas mesquitas, o sacerdote pode recrutar 1 Sarraceno por Graduação [1 para* ***Normal****, 2 para* ***Bom****, 3 para* ***Ótimo****, 4 para* ***Incrível*** *e assim por diante], para agir como guarda-costas do sacerdote em missões. O Mestre controlará estes NPCs.*

Panteão Greco-Romano

[Egito, Velha Arcádia, Nova Arcádia, Germânia, Neokosmos, comunidades de Centauros, Minotauros e Ninfas].

Caos Primordial (Keter). Não é considerado um Deus e, portanto, não possui seguidores, mas representa a Força Primordial que criou o Universo, da qual surgiram Gaia (a Terra) e Pontius (o Grande Mar, além dos Mares de Poseidon).

Cronos / Saturno (Hochma): Deus do Tempo e Pai dos Deuses, Governador da Era de Ouro da Humanidade. Detentor de todas as riquezas de Arcádia, inventor das artes e da magia.

Chronos é descrito muitas vezes como um velho senhor de barbas longas e brancas, sentado no alto das nuvens segurando uma foice longa ou uma ampulheta.

Não possui muitos seguidores.

Poderes Concedidos: *Por ser Senhor do tempo, Chronos amplia todos os rituais que envolvam duração em +1d3 rodadas para cada Graduação do sacerdote [+1d3 para* ***Normal****, +2d3 para* ***Bom****, +3d3 para* ***Ótimo****, +4d3 para* ***Incrível*** *e assim por diante]. Rituais de efeito imediato não são afetados por este poder.*

Gaia (Binah). A Mãe-Terra, Deusa Primordial da Terra, das Florestas e de Todos os Elementos. Uma das Maiores Forças Divinas de Arcádia, venerada por praticamente todas as criaturas das Florestas das Fadas.

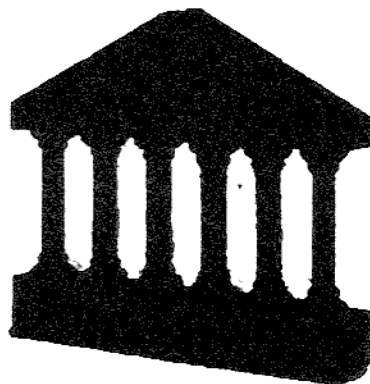
Poderes Concedidos: *os Sacerdotes e Sacerdotisas de Gaia recebe um ritual extra por dia, de Círculo idêntico à sua Graduação [1º Círculo para* ***Normal****, 2º Círculo para* ***Bom****, 3º Círculo para* ***Ótimo*** *e assim por diante].*

Todos os Sacerdotes de Gaia conhecem uma Antiga Língua da Natureza e das Florestas, que só pode ser compreendida por Sacerdotes Iniciados da Deusa Gaia. Esta língua não pode ser interpretada por Rituais Arkanos de nenhum tipo.

Zeus/Júpiter (Hesed): Deus dos Relâmpagos e principal Deus do Panteão Grego. Sempre representado usando um manto e com um galho de folhas de carvalho na cabeça, segurando um relâmpago em suas mãos. Protetor das leis, dos fracos e da justiça, ele nunca nega auxílio aos que suplicam honestamente por sua ajuda, porém é um dos deuses mais terríveis nas punições contra os que o ofendem.

Poderes concedidos: *Os Sacerdotes de Zeus podem invocar CAR vezes por dia um relâmpago sobre seus inimigos (para funcionar, o Sacerdote precisa estar em um local aberto). Este raio causa 2d6 pontos de dano elétrico +1d6 para cada Graduação do sacerdote [3d6 para* ***Normal****, 4d6 para* ***Bom****, 5d6 para* ***Ótimo****, 6d6 para* ***Incrível*** *e assim por diante]. O alvo pode fazer um Teste de WILL vs. 10 para reduzir o dano à metade.*

Ares/Marte (Giburah): Deus da Guerra, da Vingança, da Energia Primordial Masculina e das situações onde a força bruta ou violência é necessária. Não invoque Ares a menos que você seja uma pessoa muito disciplinada. Os sacerdotes do Deus da Guerra podem entrar no estado de Berserker durante uma batalha, se desejarem.

Poderes Concedidos: *Fúria de Ares. O herói pode acionar este poder CAR vezes por dia para cada Graduação [1 vez para* ***Normal****, 2 para* ***Bom****, 3 para* ***Ótimo*** *e assim por diante]. Ele recebe +2 em todas as jogadas de ataque durante o combate e +5 PVs, mas não pode parar de combater até vencer seus inimigos ou ser derrotado, nem utilizar-se de nenhuma Perícia, equipamento ou item mágico que exija concentração. Ele também não pode ser dominado ou ser vítima de qualquer magia ou Ritual de controle mental nesse período.*

Apolo/Febo (Tiferet): O Deus-Sol. O Brilhante, o Deus mais importante depois de Zeus. Irmão gêmeo de Artemis, sua carruagem é puxada por cavalos dourados e ele é sempre retratado com o arco e com sua lira. Descrito como um rapaz de cabelos dourados cacehados, bissexual, de beleza extrema. Seus sacerdotes utilizam as folhas de louro como símbolo.

Poderes Concedidos: *Música Encantadora. Seus Sacerdotes podem fazer um Teste de Música+Graduação neste Poder Concedido vs. Resistência de um animal ou monstro com Inteligência [**Animal**] para dominá-lo. A criatura fica parada, encantada com a música, pelo tempo em que o sacerdote estiver tocando. Se a criatura for atacada neste período, ficará imune a este poder.*

Afrodite/Vênus (Netzach): A Deusa do Amor, da Beleza e dos Prazeres, conhecida como "Aquela que veio do mar". Seu Avatar é descrito como uma mulher ruiva, lindíssima, voluptuosa e com olhos azuis. Suas sacerdotisas são especialistas em magia sexual, magias de proteção de de amor.

Poderes Concedidos: *Enfeitiçar Pessoas. Uma vez por dia por Graduação [1 vez para **Normal**, 2 para **Bom**, 3 para **Ótimo** e assim por diante], a sacerdotisa pode enfeitiçar um humanóide do sexo masculino que esteja a até 9m (6 casas) de distância. A Vítima precisa passar em um Teste de WILL vs. dif. 10 ou permanecerá sob o domínio da sacerdotisa por uma hora.*

Hermes/Mercúrio (Hod): O Mensageiro dos Deuses, Senhor dos Quatro Ventos, das Quatro Estações e dos Quatro Elementos. Retratado como um jovem atlético, carregando sempre um caduceu e vestindo sandálias aladas, patrono dos Alquimistas, dos Escritores, Astrólogos, Músicos, Artistas, Jogadores e Diplomatas.

Poderes Concedidos: *Aptidão Hermética. O sacerdote de Hermes pode escolher quaisquer Rituais Arkanos que normalmente não poderia conjurar como Clérigo e fazê-los como Mago.*

Hecate/Luna (Yesod): deusa da Lua, "A Deusa Distante", Deusa das Horas da Noite, do Subterrâneo, do Mundo dos Espíritos, Deusa da Feitiçaria e da Magia, Deusa de todas as Amazonas, Patrona da Magia Feminina, das Transformações, dos Encantamentos, das Encruzilhadas, das Maldições e das Tempestades Destrutivas. Seus símbolos são a chave e o caldeirão. Sua carruagem é puxada por dragões.

Poderes Concedidos: *Caldeirão e Chave. Para cada Graduação que a sacerdotisa tiver, ela pode usar tanto o caldeirão como se tivesse a Perícia "Herbalismo" como a Chave Mágica como se tivesse a Perícia "Fechadura" para tentar abrir qualquer porta que esteja trancada (ambas com a mesma Graduação de Seu Poder Concedido).*

Demeter/Ceres (Malkuth): Deusa da Fertilidade e da Terra, Deusa das Plantações, das Sementes, do Cultivo do Solo e das Colheitas Fartas. Deusa venerada por todos os druidas e pela imensa maioria das criaturas feéricas.

Poderes Concedidos: *Enquanto os sacerdotes de Demeter estiverem dentro de bosques ou florestas, eles recebem um bônus de Focus de +1 em todos os seus Caminhos. Este Poder não é Graduado.*

Hefesto/Vulcano: Deus dos Artífices, dos Construtores e dos Artesãos, Deus dos Magos e Criadores de Itens Mágicos. Dizem que nenhum item mágico irá funcionar de maneira totalmente eficaz a menos que seja dedicado para o Deus Hefesto antes de ser utilizado pela primeira vez. Seus templos são sempre nas proximidades de vulcões. É o deus venerado pelos anões e duegares.

Poderes Concedidos: *Todas as armas forjadas por um sacerdote de Hefestos recebem um bônus mágico, de acordo com sua Graduação. [+1 para **Normal, Bom** e **Ótimo**, +2 para **Incrível** e **Superior** e +3 para **Heróico**]. Estas armas só podem ser forjadas para seguidores de Hefesto e não podem ser vendidas em hipótese alguma (ou perderão o poder permanentemente).*

Poseidon/Netuno: Deus dos Mares de Arcádia, Senhor de Todos os Caminhos pelo Mar. Louco é aquele que começa uma viagem de barco sem fazer primeiro as oferendas à Poseidon. Deus venerado por todas as criaturas marinhas, por todos os navegantes e por todos os marinheiros, piratas e corsários.

Poderes Concedidos: *Um sacerdote de Poseidon recebe a Habilidade Respirar Debaixo d'Água. Além disso, ele recebe um bônus na Perícia* Navegar *[+1 para **Normal, Bom** e **Ótimo**, +2 para **Incrível** e **Superior** e +3 para **Heróico**] e, uma vez por dia, pode usar sua bússola para apontar a direção correta de uma determinada praia.*

Dionísio/Baco: Deus das florestas, Deus Chifrudo, Salvador, Deus da Bebida e dos Prazeres, Deus dos Faunos, dos Centauros, venerado pelas Ninfas, Patrono de muitas das criaturas feéricas de Velha Arcádia. Dionísio é representado por um deus jovem, fauno, com chifres de carneiro e cascos. O objeto mágico mais sagrado deste deus é a cornucópia, representado na forma de um chifre com propriedades mágicas.

Poderes Concedidos: *Um sacerdote de Dionísio recebe poderes relacionados com bebidas. Com Graduação **Normal**, pode beber quanto álcool quiser sem ficar bêbado. A partir de **Bom**, recebe bônus em Testes de Resistência envolvendo venenos [+1 para **Bom** e **Ótimo**, +2 para **Incrível** e **Superior** e +3 para **Heróico**].*

Hera/Juno: A Deusa, a Grande Mãe, a Mãe Sagrada. Seu símbolo sagrado é o pavão e todos os Sacerdotes e Sacerdotisas utilizam o "Olho de Hera" como parte de suas vestimentas. Hera é a deusa da proteção do lar, das mulheres e dos casamentos. Auxiliava na fertilidade e purificação e pode ser invocada para punir os infiéis e adúlteros.

Poderes Concedidos: *Uma vez por dia, por Graduação [1 vez para **Normal**, 2 vezes para **Bom**, 3 vezes para **Ótimo** e assim por diante], o sacerdote pode fazer um Teste de CAR vs. WILL de um Personagem para saber se ela está mentindo para ele ou não.*

Hades/Plutão: O Deus dos Reinos Subterrâneos, Senhor de todos os Mortos e Deus Invisível. Hades é ao mesmo tempo o Sinistro Deus da Morte e o benéfico Deus da Prosperidade. Seu elmo de invisibilidade permite que apenas seus iniciados sejam capazes de enxergá-lo. Seus templos principais estão localizados em Pylos, Atenas e Olímpia.

Poderes Concedidos: *Detectar Invisível. Sacerdotes de Hades conseguem enxergar criaturas invisíveis normalmente (este poder não funciona com espíritos, apenas com seres corpóreos invisíveis).*

*Riquezas. Sempre que o jogador precisar fazer uma rolagem para avaliar uma gema (só vale para pedras que o próprio sacerdote tenha encontrado pessoalmente), o jogador pode substituir um dos valores sorteados no dado (na tabela de **valores finais**) pelo número de sua Graduação.*

Panteão Afrikano

[Egito, Afrika, Hi-Brazil, Caribbe, West]

Olorum (Keter): É o Dono do Céu, Representado pela cor branca. Pai Celestial, Deus Único do Panteão. Reconhecido e louvado como único por todos os sacerdotes de todos os orixás.

Poderes Concedidos: *o Sacerdote pode recrutar 1 Guerreiro afrikan por Graduação [1 para **Normal**, 2 para **Bom**, 3 para **Ótimo**, 4 para **Incrível** e assim por diante], para agir como guarda-costas do Sacerdote em missões. O Mestre controlará estes NPCs.*

Oxalá (Hochma): É considerado o Pai de todos os Orixás. É o Mais Velho e o Primeiro a ser Criado. É responsável pela criação do mundo e dos seres humanos. É o orixá dos inhames novos e da agricultura, que traz as chuvas e que fecunda os campos.

Poderes Concedidos: *O Sacerdote de Oxalá pode conjurar chuvas ou tempestades, para escurecer o dia ou para irrigar os campos, 1 vez por semana para cada Graduação [1 vez para **Normal**, 2 vezes para **Bom**, 3 vezes para **Ótimo**, 4 vezes para **Incrível** e assim por diante]. A chuva demora 1d6+3 rodadas para começar e pode ser tão forte quanto o Sacerdote desejar (mas ainda assim, não o suficiente para causar danos maiores ou enchentes).*

Nanã (Binah): é o orixá feminino mais velho do Panteão, mãe de Oxumarê e Obaluaiê. Em sua mão traz seu cetro, o *Ibiri*. Veste-se de lilás, branco e azul. É a protetora dos doentes desenganados. Seu dia é terça-feira e sua saudação é "Salubá !".

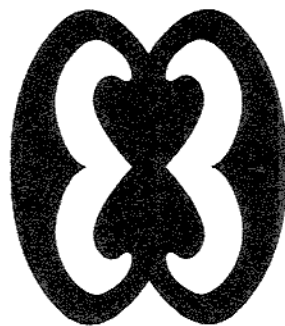
Poderes Concedidos: *CAR vezes ao dia, o Sacerdote pode realizar uma Cura pelas Mãos, restaurando Pontos de Vida de acordo com a Graduação [+1d3 PVs para **Normal**, +2d3 PVs para **Bom**, +3d3 PVs para **Ótimo**, +4d3 PVs para **Incrível** e assim por diante]. O alvo não pode acabar com mais PVs do que o seu máximo total.*

Xangô (Hesed): o Orixá da Justiça, do Trovão e da Pedreira. Veste-se de vermelho e branco. Usa uma coroa e traz o *oxé* (machado duplo) e o *xerê* (instrumento musical) Seu dia é quarta-feira e sua saudação é "Kawó-Kabyesilé !".

Poderes Concedidos: *O machado sagrado de um Sacerdote de Xangô pode ser energizado CAR vezes por dia para causar dano extra (Elétrico) de +1d3 por Graduação [+1d3 para **Normal**, +2d3 para **Bom**, +3d3 para **Ótimo**, +4d3 para **Incrível** e assim por diante] durante uma batalha. O alvo pode fazer um Teste de WILL vs. dif. 10 para reduzir o dano elétrico pela metade.*

Ogum (Giburah): É o Orixá Guerreiro. Deus do Ferro e da Guerra. Seu domínio são as retas dos caminhos, as lutas e o trabalho. Veste-se de azul escuro, verde ou vermelho. Traz sempre sua espada pronta para o ataque.

Poderes Concedidos: *O Sacerdote ou Sacerdotisa de Ogum recebe um bônus de Perícia para Ataque com espada (válido apenas para as espadas consagradas do Sacerdote) de acordo com a Graduação [+1 para **Normal**, **Bom** e **Ótimo**, +2 para **Incrível** e **Superior** e +3 para **Heróico**].*

Ibeji (Tiferet): Orixás Gêmeos Protetores das Crianças e da Família. Vestem-se de azul, rosa e verde. São representados por dois bonecos gêmeos ou duas cabacinhas. Seu dia é domingo e sua saudação é "Omi Beijada!".

Poderes Concedidos: *Imagem Refletida. CAR vezes por dia, o sacerdote pode criar uma imagem ilusória de si mesmo (semelhante ao Ritual* Imagens Espelhadas*), que fica bem próxima do Sacerdote. Quando ele é acertado por um ataque ou magia, o jogador pode rolar para ver se o ataque pegou no Personagem ou em sua imagem espelhada. Caso o Ataque tenha acertado a imagem espelhada, ela é estilhaçada. O poder cria imagens de acordo com a Graduação [+1 imagem para **Normal**, **Bom** e **Ótimo**, +2 imagens para **Incrível** e **Superior** e +3 imagens para **Heróico**].*

Iemanjá (Netzach): Orixá da Harmonia em Família, é considerada a Rainha dos Mares e a Mãe dos Orixás. Veste-se de azul e branco ou verde claro, portando seu *abebê* (espelho-leque) decorado com uma sereia ou uma concha. Seu dia é sábado e sua saudação é "Odô iyá !". É muito venerada pelos Povos do Mar, Tritões e outras criaturas marinhas que vivem nas costas da Afrika e em Hi-Brazil.

Poderes Concedidos: *Um Sacerdote de Iemanjá nunca é atacado por criaturas marinhas naturais (peixes, tubarões, crustáceos), a menos que elas estejam sendo controladas por magia ou por outros métodos. Este poder é cancelado caso o Sacerdote ataque a criatura. Com Graduação **Ótima**, ele passa a não ser atacado também por monstros marinhos (monstro é qualquer criatura que não exista no Planeta Terra).*

Exu (Hod): Senhor dos Caminhos, Orixá Mensageiro e Vencedor de Demandas. Por estar mais próximo da realidade humana é considerado o Orixá das causas materiais. Veste-se de vermelho e preto e seu elemento é o Fogo.

Poderes concedidos: *Os sacerdotes de Exu podem invocar CAR vezes por dia chamas sobre seus inimigos. Esta bola de fogo causa 2d6 pontos de dano (Fogo) +1d6 para cada Graduação do sacerdote [3d6 para **Normal**, 4d6 para **Bom**, 5d6 para **Ótimo**, 6d6 para **Incrível** e assim por diante]. O alvo pode fazer um Teste de WILL vs. 10 para reduzir o dano à metade.*

Ewa (Yesod): Orixá das Chuvas, Rainha dos Mistérios e da Magia, Jovem Virgem que recebeu de Orunmilá o poder de ler os *Búzios* (o Oráculo de Ifá). Comanda os Astros e está ligada às mudanças e transformações das Águas.

Poderes concedidos: *Oráculo - Búzios em [Normal]. A Graduação neste Poder equivale à Graduação na Habilidade.*

Oxumaré (Malkuth): Orixá da Sorte, Fartura e Fertilidade. Protetor das Mulheres Grávidas. Seu domínio são os poços e fontes da mata. Veste-se de verde e amarelo ou com as sete cores do arco-íris e é representado por uma serpente. Seu dia é quinta-

feira e sua saudação é "Àrobô bô yi !". Seus Sacerdotes costumam desenvolver o dom da vidência e possuem intuição aguçada, que normalmente lhes revelam os melhores caminhos.

Poderes Concedidos: *Uma vez por dia, por Graduação [1 para **Normal**, 2 para **Bom**, 3 para **Ótimo**, 4 para **Incrível** e assim por diante], o sacerdote pode fazer um Teste de PER vs. 10 para captar as sensações e emoções deixadas pelos Personagens que tocaram um objeto anteriormente (semelhante ao Poder Psi "Leitura de Objetos"). Quanto mais fortes as emoções, mais clara e precisa a informação que o sacerdote recebe do Mestre.*

Oxossi: Orixá Caçador, Protetor das Matas, dos Animais da Floresta e dos Caçadores. Veste-se de verde, azul turquesa e vermelho. Traz sempre o seu *ofá* (arco e flecha). Seu dia é a quinta-feira e sua saudação é "Okê Arô Oxossi !".

Poderes Concedidos: *seus sacerdotes recebem um bônus para atirar com arco-e-flecha [+1 para **Normal**, **Bom** e **Ótimo**, +2 para **Incrível** e **Superior** e +3 para **Heróico**]. Suas flechas, assim que são disparadas, também recebem este mesmo bônus para dano e são consideradas flechas mágicas, gerando um rastro luminoso de energia.*

Ossaim: Orixá das Ervas Medicinais e das Plantas em Geral, presentes em todos os Rituais de Iniciação no Candomblé. É representado por um pássaro pousado num ramo e seu domínio é a mata virgem. Conhece todas as plantas, todos os venenos e todos os antídotos. Veste-se de verde e rosa. Seus Sacerdotes valorizam a liberdade e não se apegam aos bens materiais.

Poderes Concedidos: *o Sacerdote de Ossaim recebe bônus para sua Perícia* Herbalismo *[+1 para **Normal**, **Bom** e **Ótimo**, +2 para **Incrível** e **Superior** e +3 para **Heróico**]. A partir de **Ótimo**, ele se torna capaz de preparar antídotos para qualquer tipo de veneno natural, a partir de **Superior**, pode fazer antídotos para venenos e doenças mágicas também.*

Obaluiaê (ou **Omolu**, em sua forma velha): O Deus das Pestes e das Doenças de Pele. Por ser o Deus das Pestes conhece a cura de todos os males. Veste-se de branco e preto e usa um manto de palha-da-costa que encobre todo o corpo. Seu dia é segunda-feira e sua saudação é "Atotô !" Seus sacerdotes são Personagens que se preocupam demais com os outros, esquecendo de seus próprios interesses.

Poderes Concedidos: *O Sacerdote é imune a qualquer tipo de doença natural. A partir de **Ótimo**, também se torna imune a qualquer doença mágica também. Além disso, uma vez por Graduação por semana [1 vez para **Normal**, 2 vezes para **Bom**, 3 vezes para **Ótimo**, 4 vezes para **Incrível** e assim por diante], pode curar qualquer tipo de doença em um herói, desde que este Personagem também seja devota de Obaluiaê ou faça um favor para o sacerdote em retorno.*

Oxum: é a Rainha dos Rios, Riachos e das Cachoeiras (todas as águas doces), do Ouro e do Amor. Veste-se de amarelo, dourado, azul claro e rosa. Traz em suas mãos o *abebê* (espelho-leque) e uma espada se for guerreira. É a segunda esposa de Xangô. Seu dia é sábado e sua saudação é "Ora Ieiê Ô !". Seus Sacerdotes são Personagens graciosos, elegantes e adoram jóias, perfumes e roupas caras. São voluptuosas, sensuais, esbanjam charme e beleza e possuidoras de muita força de vontade e um grande desejo de ascensão social.

Poderes Concedidos: *os sacerdotes de Oxum são capazes de alterar sua forma, como se tivessem a Perícia* Disfarces *com bônus igual à sua Graduação [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo**, +4 para **Incrível** e assim por diante]. Quanto maior a Graduação, mais diferentes de sua forma original eles conseguem ficar. Para descobrir um disfarce, uma Personagem precisa fazer um Teste de PER vs. 8+Graduação do Sacerdote.*

Iansã: é a Deusa Guerreira, Senhora dos Ventos, das Tempestades e Dona dos Raios. É a mulher principal de Xangô. Veste-se de vermelho, marrom escuro e branco. Seu dia é quarta-feira e sua saudação é "Eparrei Oiá !". Seus Sacerdotes são Personagens alegres, audaciosas, intrigantes, autoritárias e sensuais. Adoram usar joias e bijuterias (sempre carregam muitas delas!). São extrovertidos, francos e amantes da natureza.

Poderes Concedidos: *os Sacerdotes de Iansã podem conjurar uma vez ao dia por Graduação [1 vez para **Normal**, 2 vezes para **Bom**, 3 vezes para **Ótimo**, 4 vezes para **Incrível** e assim por diante], um chicote elétrico formado por um arco voltáico, durante uma batalha. O chicote é usado com a Perícia* Chicote *e causa [2d6+Graduação] pontos de dano. A vítima pode fazer um Teste de WILL vs. dif. 10 para reduzir o dano do chicote à metade.*

Logun-Edé: filho de Oxum com Oxóssi. Seus Domínios são os leitos de rios e mares. Veste-se com uma pele de leopardo, leva em uma mão o espelho de Oxum e na outra as armas de Oxóssi. Suas cores são amarelo e azul. É representado por um pavão ou um papagaio. Seu dia é quinta-feira e sua saudação é "Olu A Ô Ioriki !". Seus Sacerdotes são Personagens bonitos, atraentes e sedutores, carinhosos, amorosos e sensuais.

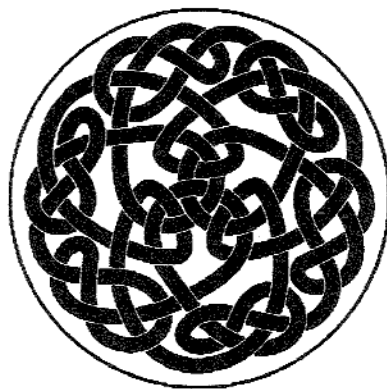
Poderes Concedidos: *uma vez por dia por Graduação, o sacerdote pode usar seu espelho mágico para refletir uma Magia qualquer de volta ao conjurador. Neste caso, o conjurador faz um Teste de Resistência vs [8+Graduação], sofrendo os efeitos da própria magia se falhar. Este poder afeta apenas magias e também contra Rituais que afetem o sacerdote, não podendo ser usado contra rituais de área.*

Obá: uma das esposas de Xangô, Orixá do Equilíbrio e da Justiça. Seu Domínio são as Águas Revoltas. Veste-se de laranja e amarelo, portando espada e protegendo a orelha com um escudo. Seu dia é quarta-feira e sua saudação é "Obá xirê !". Os Sacerdotes de Obá são Personagens pouco atraentes, desajeitados e de temperamento forte. Aparentam ser mais velhas do que realmente são. Costumam ser bem sucedidas nos negócios e gostam de acumular bens.

Poderes Concedidos: *O Sacerdote pode invocar a Espada e Escudo de Obá sempre que desejar. A Espada causa 1d6+Graduação pontos de dano [1d6+1 para **Normal**, 1d6+2 para **Bom**, 1d6+3 para **Ótimo**, 1d6+4 para **Incrível** e assim por diante] e o escudo providencia um bônus na Perícia* Escudo *também de acordo com a Graduação [+1 para **Normal**, **Bom** e **Ótimo**, +2 para **Incrível** e **Superior** e +3 para **Heróico**].*

Panteão Celta

[Nova Arcádia, Bretanha, Languedoc, Germania]

O Único (Keter): Normalmente, todos os Sacerdotes do Panteão élfico, faérico, wiccano e celta veneram o Único, o Deus e a Deusa em maior ou menos intensidade. São os três deuses mais importantes do Panteão e, mesmo se o seu Personagem servir algum outro Deus deste Panteão, ele sempre prestará respeito aos três deuses primordiais de Arcádia.

Poderes Concedidos: *O Sacerdote recebe um bônus em seus Testes de Resistência contra Magia [+1 para **Normal, Bom** e **Ótimo**, +2 para **Incrível** e **Superior** e +3 para **Heróico**].*

O Deus Chifrudo (Hochma): Também conhecido como o Grande Deus da Floresta, o Deus-Pai, O Caçador, O Senhor das Florestas. Ele pode se manifestar na forma de um homem vestindo um manto e utilizando uma coroa de espinhos/galhos na forma de chifres de cervo.

Poderes Concedidos: *Algumas vezes por dia, de acordo com sua Graduação [1 vez para **Normal**, 2 vezes para **Bom**, 3 vezes para **Ótimo**, 4 vezes para **Incrível** e assim por diante], o Sacerdote pode invocar a força do Deus Primordial e ignorar TODO o dano causado a ele pelo próximo ataque que sofrer, seja o dano normal ou mágico.*

A Grande Deusa (Binah): A Grande Mãe, A Senhora das Florestas, a Deusa Primordial. Venerada por todas as Bruxas, Druidas, Rangers, Elfos, Fadas, Sprites, seres feéricos e outras criaturas de Nova Arcádia. É uma das deusas mais importantes de Arcádia.

Poderes concedidos: *Círculo de proteção. Uma vez ao dia, a sarcedotisa pode traçar um círculo no chão (o tempo para traçar corretamente o círculo mágico é de uma rodada por metro de raio), formando uma barreira mágica que anula completamente rituais de Círculo igual ou menor que a Graduação [1º Círculo para **Normal**, 2º círculo para **Bom**, 3º círculo para **Ótimo**, 4º círculo para **Incrível** e assim por diante]. O Ritual dura 3d6+INT rodadas a partir do momento em que o traçado é finalizado.*

Dagda (Hesed): Deus Pai, Arquidruida, Patrono de todos os trabalhadores das florestas, protetor dos *Pagani* (povo da floresta), Deus da Morte e do Renascimento, Rei de Tuatha de Danann. Dagda é senhor de quatro castelos, nas profundezas da Terra e nos reinos Subterrâneos. Possui muitos filhos e filhas.

Poderes Concedidos: *Assim como Dagda possui o Undry, o caldeirão de comida infinita, os Sacerdotes de Dagda carregam consigo um pequeno caldeirão de ferro que, em uma hora, pode preparar magicamente comida suficiente para alimentar seis Personagens. A refeição restaura PVs de acordo com a Graduação para todos os devotos de Dagda que se alimentarem [+1PV para **Normal, Bom** e **Ótimo**, +2PVs para **Incrível** e **Superior** e +3PVs para **Heróico**].*

Lugh (Giburah): Deus da Guerra, possui aspectos do Sol e de Justiça também. Deus Carpinteiro, Escultor e Construtor, seu símbolo é um corvo, mas seus sacerdotes também veneram o cavalo branco, que costumam usar como montaria. A arma preferida de Lugh é a lança.

Poderes Concedidos: *A lança sagrada de um sacerdote de Lugh pode ser energizado CAR vezes ao dia para causar dano (Luz) de +1d3 por Graduação [+1d3 para **Normal**, +2d3 para **Bom**, +3d3 para **Ótimo** e assim por diante] durante uma batalha. O alvo pode fazer um Teste de WILL vs. dif. 10 para reduzir o dano mágico pela metade.*

Bel (Tiferet): Deus-Sol, venerado por Druidas, Faunos, Ninfas e outras criaturas da floresta. Sua principal festividade é Beltane

Poderes Concedidos: *Seus Sacerdotes podem fazer um Teste de* Música+*Graduação vs. Resistência de um animal ou monstro com* Inteligência *[**Animal**] para dominá-lo. A criatura fica parada, encantada com a música, pelo tempo em que o sacerdote estiver tocando. Se a criatura for atacada neste período, ela ficará imune a este poder.*

Bridgit (Netzach): Deusa venerada apenas por mulheres, grande feiticeira, deusa da feritilidade, do amor e do sexo. Suas Sacerdotisas eram as guardiãs das chamas sagradas nos Templos. Seu festival principal é Imbolc.

Poderes Concedidos: *Enfeitiçar Pessoas. A Sacerdotisa de Bridgit pode usar este poder uma vez por dia por Graduação. Qualquer homem ou mulher que receba um beijo na boca de uma sacerdotisa precisa passar em um Teste de WILL vs. Dif. 8+Graduação da Sacerdotisa ou ficará sob o poder dela durante 3d6 rodadas.*

Além disto, Sacerdotisas de Bridgit são imunes a todo o dano causado por fogo normal.

Ogma (Hod): Deus dos Bardos, dos Poetas e dos Escribas, professor das artes mágicas, da música, dos Cantos de Inspiração, Literatura e Reincarnação. É descrito como um Druida idoso e careca carregando um arco e uma lira em suas mãos.

Poderes Concedidos: *O sacerdote de Ogma possui um conhecimento sobre o mundo, que recebe em sonhos. Sempre que chegar a um local novo, na primeira noite, o Personagem pode fazer um Teste deste Poder vs. Dif. 9 (usando a Graduação como bônus no Teste). Se passar, o Mestre pode contar alguma informação importante para o Personagem durante o sonho.*

Cerridwen (Yesod): A Grande Mãe, Deusa da Lua e da Natureza. Possui um caldeirão mágico onde pode preparar qualquer tipo de poção. Uma senhora belíssima, está associada com o feminino, com a intuição, com ervas, poções e magias de conhecimento.

Poderes Concedidos: *Caldeirão Mágico. Usando seu caldeirão, Sacerdotes de Carridwen são capazes de criar qualquer tipo de poção como se tivesse a Perícia* Herbalismo *ou* Alquimia *com Graduação igual à do Poder Concedido [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo**, +4 para **Incrível** e assim por diante].*

Cernunnos (Malkuth): Uma manifestação do Grande Deus na forma do "*Green Man*", que é um ser formado por folhas e galhos e que conversa com seus seguidores nas matas através das copas das árvores e das folhas espalhadas no chão. Seus poderes ilimitados regem as plantações, festividades, colheitas e tudo o que for relacionado com prosperidade.

Poderes Concedidos: *Pele de Carvalho. CAR vezes por dia, o sacerdote pode revestir sua pele como se fosse a casca de uma árvore e ignorar TODO o dano causado a ele pelos próximos Ataques que sofrer, seja o dano normal ou mágico. [1 ataque para **Normal**, 2 ataques para **Bom**, 3 ataques para **Ótimo**, 4 ataques para **Incrível** e assim por diante].*

Panteão Nórdico

[Nova Arcádia, Bretanha, Midgard, Germania]

Audhumla (Keter): A Mãe-Terra, a Grande Vaca Sagrada, a Grande Progenitora. No início, existiam apenas Audhumla e o gigante Ymir. A Vaca Sagrada produzia o leite que alimentava Ymir. Audhumla é venerada na forma de uma estatueta representando uma vaca.

Poderes Concedidos: *Sacerdotes de Audhumla não precisam se alimentar ou beber água por um período de dois dias por Graduação [2 dias para* ***Normal****, 4 dias para* ***Bom****, 6 dias para* ***Ótimo****, 8 dias para* ***Incrível*** *e assim por diante]. Além disso, são imunes a dano causados por Frio ou Gelo.*

Odin (Hochma): Rei Aesir dos Deuses, Senhor dos Céus. Odin foi o primeiro deus nórdico a estudar as Runas, através da Árvore da Vida Yggdrasil. Considerado o mais poderoso de todos os deuses deste panteão.

Odin é descrito como um viking enorme e ancião, com longa barba branca e armadura prateada, cego de um dos olhos e sempre acompanhado de dois corvos.

Poderes concedidos: *Oráculo - Runas em [Normal]. A Graduação neste Poder equivale à Graduação na Habilidade.*

Frigg (Binah): Esposa de Odin e Rainha dos Deuses, Capaz de mudar sua forma, Mãe de Baldur. Deusa da independência, do Amor, da Sabedoria, das Magias e dos Encantamentos.

Frigg (ou Frigga) pode assumir qualquer forma que desejar. A única característica que nunca se altera, não importa a forma que assuma, são seus olhos azuis da cor do céu.

Poderes Concedidos: *Uma vez ao dia por Graduação [1 vez para* ***Normal****, 2 vezes para* ***Bom****, 3 vezes para* ***Ótimo****, 4 vezes para* ***Incrível*** *e assim por diante], o Sacerdote ou Sacerdotisa pode assumir outra forma (idêntico ao Ritual Transformação Momentânea). A cor de seus olhos, porém, nunca se altera.*

Heimdall (Hesed): Deus Vanir da Luz e do Arco-íris, Senhor dos Portais de Midgard, conhecido como "O Vigilante". Nenhuma ilusão consegue enganá-lo. O Deus Branco, Protetor da ponte Bifrost, que separa Midgard do castelo dos deuses. É patrono de todas as defesas contra o mal.

Poderes Concedidos: *Imunidade contra Rituais de Ilusão. Seus Sacerdotes também recebem um bônus para CAR [+1 para* ***Normal****,* ***Bom*** *e* ***Ótimo****, +2 para* ***Incrível*** *e* ***Superior*** *e +3 para* ***Heróico****].*

Thor (Giburah): o Deus do Trovão, Campeão dos Deuses, Inimigo dos Gigantes e dos Trolls. Filho de Odin. Seu símbolo é o martelo mágico Mjolnir (o Destruidor). Sua carruagem é puxada por dois carneiros. Apesar de impetuoso, Thor é um grande aliado e amigo nas batalhas. Os sacerdotes de Thor estão sempre vestidos com roupas de batalha e cota de malha.

Poderes Concedidos: *O martelo sagrado de um sacerdote de Thor pode ser energizado CAR vezes por dia para causar dano (Elétrico) de +1d3 por Graduação [+1d3 para* ***Normal****, +2d3 para* ***Bom****, +3d3 para* ***Ótimo****, +4d3 para* ***Incrível*** *e assim por diante] durante uma batalha. O alvo pode fazer um Teste de WILL vs. dif. 10 para reduzir o dano elétrico pela metade.*

Baldur (Tiferet): O Deus-Sol. Filho de Odin e Frigg. Deus da Beleza, Gentileza, Harmonia, Felicidade e Sabedoria. Todas as coisas do mundo juraram nunca fazer mal a Baldur, com exceção do visgo. Os Sacerdotes de Baldur sempre procuram ajudar ao próximo e aos Personagens em necessidade.

Poderes Concedidos: *Sacerdotes de Baldur podem ativar o Poder de Baldur uma vez por dia por Graduação [1 vez para* ***Normal****, 2 vezes para* ***Bom****, 3 vezes para* ***Ótimo****, 4 vezes para* ***Incrível*** *e assim por diante]. Quando estão sob a influência de Baldur, são imunes a qualquer tipo de dano que não seja causado por armas de madeira, por 3d6+INT rodadas.*

Freyia (Netzach): A Senhora das Valkírias, Deusa-Mãe. Ela possui uma carruagem puxada por dois gatos, Bygul e Trjegul. É a Senhora da Magia, do amor, da beleza, dos animais, do sexo, da dança, da música, das flores e da poesia.

As melhores guerreiras e Sacerdotisas de Freyia, quando morrem em batalha, tornam-se Valkirias e passam a fazer parte do Exército Celestial de Freyia,

Poderes Concedidos: *Enfeitiçar Pessoas. Uma vez por dia por Graduação [1 vez para* ***Normal****, 2 para* ***Bom****, 3 para* ***Ótimo*** *e assim por diante], a sacerdotisa pode enfeitiçar um humanóide do sexo masculino que esteja a até 9m (6 casas) de distância. A Vítima precisa passar em um Teste de WILL vs. dif. 10 ou permanecerá sob o domínio da sacerdotisa por uma hora. Em combate, recebe um bônus em Ataque na Perícia Espada se usar uma espada longa [+1 para* ***Normal****, +2 para* ***Bom****, +3 para* ***Ótimo****, +4 para* ***Incrível*** *e assim por diante]*

Loki (Hod): Deus do Fogo e das Trapaças, Deus dos ladrões, enganadores e também dos que gostam de aventuras. Loki é filho do Gigante Farbauti. Um deus perigoso de se invocar, pois nunca se sabe como ele responderá às invocações. Loki é muito bonito e consegue tudo o que quer com as mulheres.

Poderes Concedidos: *O sacerdote de Loki pode mentir sem ser pego pelos poderes de detecção de mentira dos sacerdotes outros deuses (faça um Teste de Graduação vs Graduação para ver qual magia é mais poderosa neste caso). Os sacerdotes de Loki podem invocar uma vez por dia chamas sobre seus inimigos. As chamas causam 2d6 pontos de dano (Fogo) +1d6 para cada Graduação do sacerdote [3d6 para* ***Normal****, 4d6 para* ***Bom****, 5d6 para* ***Ótimo****, 6d6 para* ***Incrível*** *e assim por diante]. O alvo pode fazer um Teste de WILL vs. 10 para reduzir o dano à metade.*

Hel (Yesod): Deusa do Reino Subterrâneo e da Morte, Senhora das almas e dos mortos, Governante de Nifheim. Hel é a filha de Loki e Senhora dos Reinos Subterrâneos Nórdicos. Hel veste uma armadura de batalha das Valkírias, confeccionada em cobre, porém toda esverdeada, como se o cobre estivesse todo oxidado.

Poderes Concedidos: *Controlar Mortos Vivos. CAR vezes por dia, o sacerdote pode controlar de uma só vez até 1d3 mortos-vivos por Graduação, pela duração de uma cena [1d3 para* ***Normal****, 2d3 para* ***Bom****, 3d3 para* ***Ótimo****, 4d3 para* ***Incrível*** *e assim por diante]. O Sacerdote pode controlar mortos-vivos menores (esqueletos, zumbis, ghouls e carniçais).*

Sif (Malkuth): Deusa da Terra, esposa de Thor. É conhecida por seus belíssimos cabelos. Deusa das colheitas fartas, da generosidade e das frutas.

Poderes Concedidos: *Sacerdotisas podem usar seus cabelos como se fossem braços, manipulando pequenos objetos, armas ou itens [os cabelos possuem FR 1 para* ***Normal, Bom*** *e* ***Ótimo****, FR 2 para* ***Incrível*** *e* ***Superior*** *e FR 3 para* ***Heróico****]. A sacerdotisa pode ainda comprar uma Perícia com armas específica chamada "Ataque com os cabelos" para fazer um ataque extra usando alguma arma pequena.*

Panteão Hindu

[India, Reinos de Jade]

Brahma (Keter): Deus Criador, Pai de todos os Homens, Guardião do mundo. Ele é representado com quatro faces, a pele vermelha e sempre cavalgando um cisne. Ele possui também quatro braços e carrega consigo um cetro dourado, um arco, os livros sagrados e um cálice de água abençoada.

Poderes Concedidos: *Uma vez ao dia, o Sacerdote pode assumir um dos aspectos de Brahma. Sua pele ficará avermelhada e ele terá 4 braços, podendo fazer ataques extras com armas [+1 ataque extra* ***Normal, Bom*** *e* ***Ótimo****, +2 ataques extras para* ***Incrível*** *e* ***Superior*** *e +3 ataques extras para* ***Heróico****] durante uma batalha.*

Shiva (Hochma): Senhor da Dança Cósmica, Lorde do Mundo, Senhor da Yoga, Rei dos Dançarinos, Deus das Tempestades e do Trovão. É representado por um homem com a pele azul, quatro braços e três olhos. Suas armas são um tridente, uma espada e um arco mágico chamado Ajagava.

Poderes concedidos: *Os sacerdotes de Shiva podem invocar CAR vezes por dia um relâmpago sobre seus inimigos (para o poder funcionar, o sacerdote precisa estar debaixo de chuva ou tempestade). Este Raio causa 2d6 pontos de dano (Eletricidade) +1d6 para cada Graduação do sacerdote [3d6 para* ***Normal****, 4d6 para* ***Bom****, 5d6 para* ***Ótimo****, 6d6 para* ***Incrível*** *e assim por diante]. O alvo pode fazer um Teste de WILL vs. 10 para reduzir o dano à metade.*

Shakti (Binah): Deusa Feminina, Deusa Mãe, esposa de Shiva, representa todas as energias femininas do Cosmo. Shakti possui muitas formas e poderes, de acordo com a vila onde é venerada (existem 51 templos dedicados a aspectos de Shakti).

Poderes Concedidos: *Enfeitiçar Pessoas. Uma vez por dia por Graduação [1 vez para* ***Normal****, 2 para* ***Bom****, 3 para* ***Ótimo*** *e assim por diante], a Sacerdotisa pode enfeitiçar uma criatura humanóide (homem ou mulher) que esteja a até 9m (6 casas) de distância. A Vítima precisa passar em um Teste de WILL vs. dif. 10 ou permanecerá sob o domínio da Sacerdotisa por uma hora.*

Indra (Hesed): Pai do Palácio Luminoso, Rei dos Deuses, Senhor do Quadrante do Leste. Seu Avatar é um homem muito belo, com pele dourada, que cavalga um elefante branco gigantesco com enormes presas de marfim prateado, chamado *Airavata* e sempre carrega um trovão em suas mãos.

Poderes Concedidos: *A arma sagrada de um Sacerdote de Indra pode ser energizado CAR vezes por dia para causar dano extra (Elétrico) de +1d3 por Graduação [+1d3 para* ***Normal****, +2d3 para* ***Bom****, +3d3 para* ***Ótimo****, +4d3 para* ***Incrível*** *e assim por diante] durante uma batalha. O alvo pode fazer um Teste de WILL vs. dif. 10 para reduzir o dano elétrico pela metade. Quando um Sacerdote de Indra chega à Graduação* ***Heróica****, ele recebe como presente dos deuses um Elefante Branco como familiar.*

Kali (Giburah): Deusa da Morte, da Destruição, da Guerra, Senhora de Todo o Karma. Protetora de todas as bruxas, Kali governa todas as formas da morte. É uma deusa que possui a pele negra, quatro braços, e que pode mudar o tempo simplesmente prendendo ou soltando seus cabelos. Seus devotos fazem sacrifícios com sangue para ela em troca de seus favores.

Poderes Concedidos: *Fúria de Kali. O sacerdote pode acionar este poder uma vez por dia. Durante uma batalha, ele recebe +2 em todas as jogadas de ataque durante o combate e +5 PVs. Além disso, ele fica com 4 braços e pode fazer ataques extras [+1 ataque para* ***Normal, Bom*** *e* ***Ótimo****, +2 ataques para* ***Incrível*** *e* ***Superior*** *e +3 ataques para* ***Heróico****], mas não pode parar de combater até vencer seus inimigos ou ser derrotado, nem utilizar-se de nenhuma Perícia, equipamento ou item mágico que exija concentração. Porém, ainda pode ser controlado ou atacado mentalmente por seus inimigos.*

Vishnu (Tiferet): o Deus-Sol. O Preservador, O Conquistador da Escuridão. É retratado como um homem muito belo, sempre acompanhado de uma serpente, Ananti, e carrega consigo uma concha, um disco, uma clava e uma flor de lótus. Vishnu possui seis tipos diferentes de Avatar, cada um com poderes e habilidades específicas. Seus Sacerdotes e Devotos vivem em função da filosofia do Karma e Dharma.

Poderes Concedidos: *Sorte de Vishnu. Os jogadores que controlam os sacerdotes de Vishnu podem, uma vez por dia, por Graduação [1 vez para* ***Normal****, 2 vezes para* ***Bom****, 3 vezes para* ***Ótimo****, 4 vezes para* ***Incrível*** *e assim por diante], rolarem 3 dados ao invés de 2 dados em qualquer tipo de Teste e escolherem os 2 valores que desejarem como sendo os número rolados.*

Lakshmi (Netzach): Deusa da Beleza e do Amor. Ela fabrica o *Soma*, a bebida dos deuses, a partir de seu próprio sangue. Ela representa o amor devoto de todas as esposas por seus maridos. Em setembro, suas Sacerdotisas fazem um grande festival com dança, velas e boa comida para homenagear Lakshmi.

Poderes Concedidos: *Se for casada, a Sacerdotisa possui automaticamente o poder "Telepatia" com seu marido, funcionando permanentemente. Sacerdotisas de Lakshmi sabem preparar versões mais simples de Soma. Elas podem manter consigo apenas um frasco de Soma por vez, mas qualquer um que ingerir esta poção receberá um bônus de acordo com a Graduação da sacerdotisa [+1 para* ***Normal, Bom*** *e* ***Ótimo****, +2 para* ***Incrível*** *e* ***Superior*** *e +3 para* ***Heróico****] em todos os seus Atributos Físicos (FR, CON, DEX, AGI) por 3d6 rodadas. Esta versão do Soma só pode ampliar um Atributo até +4. Se um Atributo final (incluindo modificadores raciais) já for maior que este valor, a poção não consegue ampliá-lo.*

Buddha (Hod): O Grande Professor, Avatar de Vishnu, Mestre da Iluminação e da Sabedoria, Guia do Autoconhecimento.

Buddha quer dizer Iluminado. O Personagem que conseguiu se livrar de todo o egoísmo, ódio e ignorância se torna também um Buddha e se torna Deus. Para isto, devemos nos livrar de nosso *Karma* (más ações que cometemos em vidas passadas ou mesmo nesta vida) e seguir o *Dharma* (missão de vida que escolhemos). Os Buddhistas pregam a paz, a compreensão e a bondade como forma de vida.

Monges costumam se tornar Sacerdotes de Buddha, pregando a paz ao mesmo tempo em que aprimoram suas habilidades físicas.

Poderes Concedidos: *Aura de Paz. Para atacar um sacerdote de Buddha, o atacante precisa primeiro passar em um Teste de WILL vs. 8+Graduação [+1 para* ***Normal****, +2 para* ***Bom****, +3 para* ***Ótimo****, +4 para* ***Incrível*** *e assim por diante]. Monstros usam Resistência vs. 8+Graduação neste Teste. Caso o Sacerdote ataque um Personagem, este poder é rompido.*

Ganesha (Yesod): O Removedor de Obstáculos, o Deus Elefante, Deus dos Escribas, dos Mercadores, é invocado antes de todos os empreendimentos ou viagens, para trazer sorte e fortuna. Seu Avatar é um homem gordo com cabeça de elefante. É o deus principal de todos os Ganeshins.

Poderes Concedidos: *Um rato familiar. Todos os sacerdotes do sr. Ganesha possuem um pequeno rato branco inteligente (INT 3) como familiar. Este rato possui imortalidade, ou seja, se for morto ou destruído, no dia seguinte aparecerá novamente ao lado de seu dono. Uma vez por dia por Graduação [1 vez para* ***Normal****, 2 vezes para* ***Bom****, 3 vezes para* ***Ótimo****, 4 vezes para* ***Incrível*** *e assim por diante]., o sacerdote consegue entrar em transe e tomar controle sobre o corpo do rato, podendo utilizá-lo como espião. O sacerdote sempre consegue sentir a distância aproximada e localização onde seu rato está.*

Kubera (Malkuth): Um Deus Anão da Terra e dos Tesouros da Terra, Guardião do Norte, que vive nos Himalayas. Retratado como um anão gordo, careca, horrível e coberto de jóias e coroas, possuindo três pernas e apenas oito dentes. Muito venerado pelos anões das montanhas do Himalaya.

Poderes Concedidos: *Riquezas. Sempre que o jogador precisar fazer uma rolagem para avaliar uma gema ou um tesouro aleatório (só vale para pedras que o próprio sacerdote tenha encontrado pessoalmente), o jogador pode substituir um dos valores sorteados no dado (na tabela de* ***valores finais****) pelo número de sua Graduação.*

Panteão Oriental

[India, Reinos de Jade, Reinos do Sol Nascente]

Nu-Kua (Keter): Deusa da Criação, Grande Caos Original, do qual todos os deuses descendem. Não existem Sacerdotes desta deusa. Dizem que ela criou os povos do Reino de Jade através de argila amarela que ela moldava com as mãos (formando os nobres e os heróis). Quando se cansou de criar, passou uma corda pela lama e os respingos que fazia quando girava a corda formaram o restante da população.

Poderes Concedidos: *nenhum.*

Izanagi (Hochma): Deus criador, Deus-Pai, Representante do Princípio Masculino, Branco, *Yang*.

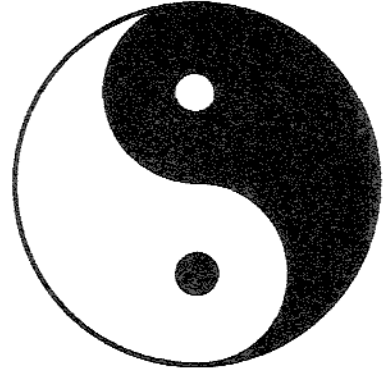
Seu Avatar é um senhor oriental vestido com robes de seda da maior qualidade possível, cujos olhos possuem a cor do sol (esquerdo) e a cor da lua (direito).

Poderes Concedidos: *A arma escolhida pelo sacerdote de Izanagi pode ser energizado CAR vezes por dia para causar dano (Luz) de +1d3 por Graduação [+1d3 para* ***Normal****, +2d3 para* ***Bom****, +3d3 para* ***Ótimo****, +4d3 para* ***Incrível*** *e assim por diante] durante uma batalha. O alvo pode fazer um Teste de WILL vs. dif. 10 para reduzir o dano de Luz pela metade.*

Izanami (Binah): Deusa Mãe, irmã e consorte de Izanagi. representa todo o princípio feminino, Negro, *Yin*.

Seu Avatar é um senhora oriental belíssima, vestida com kimonos de seda da maior qualidade possível, cujos olhos possuem a cor do sol (direito) e a cor da lua (esquerdo).

Poderes Concedidos: *A arma escolhida pela Sacerdotisa de Izanami pode ser energizado CAR vezes por dia para causar dano (Trevas) de +1d3 por Graduação [+1d3 para* ***Normal****, +2d3 para* ***Bom****, +3d3 para* ***Ótimo****, +4d3 para* ***Incrível*** *e assim por diante] durante uma batalha. O alvo pode fazer um Teste de WILL vs. dif. 10 para reduzir o dano de Trevas pela metade.*

Tsai Chen (Hesed): Deus da Fortuna, da Sorte e da Felicidade. O seu rosto está cunhado em todas as moedas de ouro que circulam nos Reinos de Jade. Deus dos comerciantes, dos navegantes, dos mercadores e dos aventureiros. É um dos deuses mais populares de todos os Reinos.

Poderes concedidos: *Oráculo - I-Ching em [Normal]. A Graduação neste Poder equivale à Graduação na Habilidade.*

Kuan Ti (Giburah): Deus da Guerra. Seu avatar possui quase dois metros de altura, roupas verdes, barba negra longa e o rosto vermelho. Sua arma favorita é o Kwan Tao, arma que todos os seus sacerdotes usam com precisão.

Poderes Concedidos: *O kwan tao sagrado de um Sacerdote de Kuan Ti pode ser energizado CAR vezes por dia para causar dano extra (Elétrico) de +1d3 por Graduação [+1d3 para* ***Normal****, +2d3 para* ***Bom****, +3d3 para* ***Ótimo****, +4d3 para* ***Incrível*** *e assim por diante] durante uma batalha. O alvo pode fazer um Teste de WILL vs. dif. 10 para reduzir o dano elétrico pela metade.*

Amaterasu (Tiferet): A Deusa do Sol. Única deusa (feminina) solar de todos os Panteões de Arcádia, seu símbolo é um sol nascente, que é bordado nos robes de todos os seus sacerdotes e sacerdotisas. É descrita como uma jovem vestindo robes lindíssimos de seda dourado, segurando um leque de ouro.

Poderes Concedidos: *Escudo de Luz. Uma vez por dia, o Sacerdote ou Sacerdotisa pode conjurar um escudo luminoso que o protege completamente de pedras, flechas e outras armas físicas e ataques mágicos frontais, por 1d6+CAR rodadas. Todos os mortos-vivos que estiverem a até 9m de distância quando este poder for ativado precisam passar em um Teste de Resistência contra Dif. 9 ou sofrerão 1d3+1 pontos de dano por Graduação [1d3+1 para* ***Normal****, 2d3+2 para* ***Bom****, 3d3+3 para* ***Ótimo****, 4d3+4 para* ***Incrível*** *e assim por diante].*

Chuang Mu (Netzach): Deusa do Sexo e das Camas. Deusa da Magia Sexual. Deusa das casas de prostituição e venerada pelas Gueixas e Kunoichis. Seu símbolo é uma lanterna vermelha. Algumas de suas sacerdotisas são capazes de prever o futuro.

É descrita como uma gueixa lindíssima, sendo que cada Personagem enxerga nela traços inconscientes de beleza idealizada (em outras palavras, Chuang Mu aparece de maneira diferente para cada Personagem, sendo a personificação do tipo físico mais desejado pelo Personagem, embora sempre com traços orientais).

Poderes Concedidos: *Recebem um bônus para CAR [+1 para* ***Normal, Bom*** *e* ***Ótimo****, +2 para* ***Incrível*** *e* ***Superior*** *e +3 para* ***Heróico****]. Sempre que a Sacerdotisa tiver relações sexuais, ela ficará com um bônus não cumulativo de +1 em Focus (+1d6 de dano e +1 em alcance) em todos os seus Caminhos durante 24 horas.*

Também são capazes de prever acontecimentos no futuro através de sonhos e premonições. Para isso, a Personagem faz um Teste de WILL vs. Dif. 10 e, se passar, o Mestre revela alguma informação importante através de mensagens nos sonhos. Este poder deve ser usado para criar ganchos para aventuras futuras na campanha.

Shou-Hsing (Hod): Deus da Longevidade e dos Escribas, possui um livro na qual estão anotadas as datas de morte de todos os homens e mulheres. É retratado como um senhor gordo e careca, com longas barbas e sombrancelhas brancas. Ele é sempre carregado sobre um pêssego, símbolo da imortalidade.

Poderes Concedidos: *O sacerdote de Shou-Hsing possui um conhecimento sobre o mundo, que recebe em sonhos. Sempre que chegar a um local novo, na primeira noite, o Personagem pode fazer um Teste deste Poder vs. Dif. 9 (usando a Graduação como bônus no Teste). Se passar, o Mestre pode contar alguma informação importante para o Personagem durante o sonho.*

Tsuki Yomi (Yesod): Deus da Lua. Também é um dos poucos deuses masculinos lunar de todos os Panteões de Arcádia. Tsuki possui a pele pratcada, e olhos que refletem a fase lunar correspondente. Ele se veste com roupas muito elegantes e porta uma katana mágica capaz de cortar qualquer material.

Poderes Concedidos: *Invisibilidade. O Sacerdote pode ficar invisível CAR vezes ao dia, durante 1d6 rodadas por Graduação [1d6 para* ***Normal****, 2d6 para* ***Bom****, 3d6 para* ***Ótimo****, 4d6 para* ***Incrível*** *e assim por diante]. O sacerdote pode fazer Ataques, sofrer dano e usar Magias ou Rituais sem perder a invisibilidade.*

Inari (Malkuth): Deusa do Arroz, muito popular em vários templos perto de fazendas ou campos. Muitas vezes retratada como uma mulher com cauda de raposa, que pode se transformar em uma raposa. Seus sacerdotes são excelentes artífices.

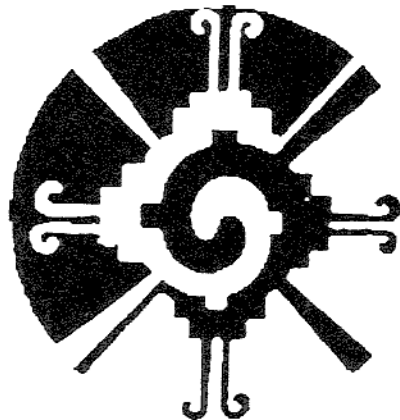
Poderes Concedidos: *Conversar com espíritos. Os sacerdotes de Inari conseguem conversar normalmente com espíritos e outros seres incorpóreos na Graduação* ***Normal****, conseguem enxergá-los na Graduação* ***Bom****, conseguem tocá-los na Graduação* ***Ótimo*** *e atacá-los na Graduação* ***Incrível****. Com Graduação* ***Superior****, conseguem criar uma barreira com até 3m de raio onde eles não podem ultrapassar e com Graduação* ***Heróica*** *uma barreira com 9m de raio. Espíritos e fantasmas que queiram ultrapassar esta barreira precisam passar em um Teste de Resistência vs. 8+WILL do sacerdote.*

Também podem possuir um familiar raposa, se desejarem, a partir da Graduação ***Ótima****.*

Panteão Inca

[Hi-Brazil]

Viracocha (Keter): Grande Deus Criador, Deus Sem Começo nem Fim. Ele vive nas nuvens e observa toda a sua criação, fazendo com que o mundo funcione. Criador das artes, da civilização, da chuva, águas e fertilidade. Não há descrição física deste deus.

Poderes Concedidos: *Através da harmonia com o Deus Criador, o Sacerdote consegue encontrar mensagens escondidas, idéias sutis, sinais misteriosos ou coincidências que lhe indicam os atos mais corretos que deve tomar para melhor realizar sua tarefa divina. O Sacerdote receberá no máximo um sinal por Graduação por dia [1 vez para* ***Normal****, 2 vezes para* ***Bom****, 3 vezes para* ***Ótimo****, 4 vezes para* ***Incrível*** *e assim por diante]*

Pachacamac (Hochma): O Grande Deus Pai. Deus da Terra, dos Terremotos e das Montanhas. Seus sacerdotes fazem sacrifícios de animais em sua honra. É descrito como um senhor de traços nativos, vestindo um poncho ritualístico e carregando um bastão de madeira retorcido capaz de controlar os terremotos.

Poderes Concedidos: *Moldar Terra. Os Sacerdotes de Pachacamac são capazes de moldar com as mãos pedra sólida como se fosse argila. Podem escavar em terra sólida com velocidade de 1,5x1,5x1,5m (volume equivalente a um quadrado com 1 casa de lado) por Graduação por hora (1 quadrado em* ***Normal****, 2 quadrados em* ***Bom****, 3 quadrados em* ***Ótimo*** *e assim por diante). Túneis mais estreitos e longos podem ser escavados, desde que o volume total de terra seja menor que o máximo permitido na Graduação. Note que esta escavação pode (ou não, de acordo com a vontade do Sacerdote) enfraquecer os alicerces de uma estrutura, fazendo um edifício ruir.*

Da mesma maneira, o sacerdote pode criar terra, pedra ou argila a partir do nada, seja para tapar um buraco já aberto, seja para construir algum muro ou parede extra, no mesmo volume e velocidade descrito pela Graduação. usando a Perícia Artes-Escultura, *ele pode moldar esta argila criada na forma que desejar, fazendo um Teste de acordo com a complexidade do objeto a ser esculpido.*

Pachamama (Binah): Mãe-Terra, invocada para cuidar de todos os assuntos relacionados com a agricultura. Responsável pelos Oráculos, pela intuição e pela energia feminina dos Andes.

É descrita como uma velha senhora nativa, carregando um cachimbo e uma bengala, que pode ser avistada nas estradas mais distantes dos Andes caminhando solitária e pensativa.

Poderes Concedidos: *Percepção das Linhas de Ley. Fazendo um Teste de PER, a sacerdotisa é capaz de localizar as linhas energéticas mais fortes da região onde ela estiver. Estes locais são os mais indicados para abrir portais, criar proteções ou construir torres para experimentos místicos. Qualquer Magia ou Ritual conjurado pelo Sacerdote ou Sacerdotisa nestes locais recebe um bônus de acordo com a Graduação [+1 para* ***Normal****,* ***Bom*** *e* ***Ótimo****, +2 para* ***Incrível*** *e* ***Superior*** *e +3 para* ***Heróico****]. O bônus pode ser em dados de dano (+1d6 por Graduação), em aumento na Dificuldade de Resistir ou em casas extras no Alcance, como o Sacerdote desejar.*

Illapa (Giburah): Deus do Trovão, dos Relâmpagos e das Guerras. É patrono de todos os guerreiros.

Ele é descrito como um homem vestindo um robe brilhante, carregando um cajado, pedras e um jarro, que usa para criar chuvas e transformar as pedras que arremessa em relâmpagos.

Poderes concedidos: *Os sacerdotes de Illapa podem invocar CAR vezes por dia Relâmpagos sobre seus inimigos (para funcionar, o Sacerdote precisa estar em um local aberto e debaixo de chuva). Este Raio causa 4d6 pontos de dano (Eletricidade) [+1d6 para* ***Normal****,* ***Bom*** *e* ***Ótimo****, +2d6 para* ***Incrível*** *e* ***Superior*** *e +3d6 para* ***Heróico****]. O alvo pode fazer um Teste de WILL vs. 10 para reduzir o dano à metade. O intervalo entre cada raio deve ser de, no mínimo, 5 rodadas.*

Inti (Tiferet): Deus Sol da Dinastia Reinante. Ele é representado por um grande disco solar com um rosto masculino esculpido nele, inteiramente feito de ouro.

Seus sacerdotes usam ouro em suas armas, objetos e itens mágicos. Dizem que a cidade de El Dourado é onde fica o templo principal desta divindade.

Poderes Concedidos: *A arma escolhida pelo sacerdote de Inti será, através de palavras de ativação, recoberta com uma camada de ouro. Enquanto ela estiver nesse estado, ela é considerada uma arma mágica para todos os fins (bônus de acerto e de dano) de acordo com a Graduação [+1 para* ***Normal****,* ***Bom*** *e* ***Ótimo****, +2 para* ***Incrível*** *e* ***Superior*** *e +3 para* ***Heróico****]. O sacerdote pode retirar esta energia de sua arma quando desejar, mas só pode manter uma arma mágica por vez. Todo o processo de encantamento demora uma rodada inteira para ser feito.*

Quilla (Yesod): Deusa Lua, consorte de Inti, sua imagem é um disco de prata com um rosto feminino humano esculpido nele. As sacerdotisas de Quilla usam apenas prata em seus adornos, objetos e itens mágicos.

Poderes Concedidos: *A arma escolhida pelo sacerdote de Inti será, através de palavras de ativação, recoberta com uma camada de prata. Enquanto ela estiver nesse estado, ela é considerada uma arma mágica para todos os fins (bônus de acerto e de dano) de acordo com a Graduação [+1 para* ***Normal****,* ***Bom*** *e* ***Ótimo****, +2 para* ***Incrível*** *e* ***Superior*** *e +3 para* ***Heróico****]. A Sacerdotisa pode retirar esta energia de sua arma quando desejar, mas só pode manter uma arma mágica por vez. Todo o processo de encantamento demora uma rodada inteira para ser feito.*

Panteão Azteca/Maya

[Hi-Brazil]

Itzamna (Keter): Deus dos Céus e das Tempestades. Criador da Humanidade. Considerado um Deus bem afastado, que não responde aos humanos. Seu símbolo é uma mão direita impressa em vermelho-sangue, que pode ser usado para curar os doentes. É representado entre um sol e uma lua.

Poderes Concedidos: *Nos templos de Itzamna, o sacerdote pode recrutar Guerreiros iniciante (5 pontos de criação de Personagem), de acordo com a Graduação [1 Guerreiro para* ***Normal****, 2 Guerreiros para* ***Bom****, 3 Guerreiros para* ***Ótimo*** *e assim por diante], para agir como guarda-costas do sacerdote em missões. O Mestre controlará estes NPCs e pode usá-los para adicionar ganchos de aventura na Campanha.*

Tezcatlipoca (Hochma): Deus dos Espelhos e da Fumaça. Seu símbolo é um jaguar. Ele é o Deus Sombrio, o aspecto noturno de Quetzacoatl. Deus dos Espelhos Negros, das adivinhações e dos guerreiros que utilizam-se de magia. É sempre descrito como um esqueleto muito alto, vestindo trapos e roupas antigas, com um chapéu pontudo e carregando um espelho.

Poderes concedidos: Poderes concedidos: *Oráculo - Espelho e Velas em [Normal]. A Graduação neste Poder equivale à Graduação na Habilidade.*

Quetzacoatl (Hesed): A Serpente Emplumada, O Grande Deus Criador, Mestre da Vida, Deus dos Ventos. É considerado um deus bondoso, pois exige "apenas" um sacrifício humano por ano de seus grupos de seguidores.

Quetzacoatl é representado por uma serpente gigantesca, com cerca de 4m de comprimento, cujas escamas apresentam diversas tonalidades nas cores do arco-íris, de acordo com seu temperamento no momento, e enormes asas multicoloridas.

Poderes Concedidos: *O poder de controlar fisicamente seus inimigos. O sacerdote pode se concentrar em um oponente que esteja a até 30m (20 casas) de distância. A vítima faz um Teste de FR vs 8+Graduação do Sacerdote. Se o Sacerdote vencer o Teste, as ações da vítima passam a ser controladas pelo Sacerdote (cujo corpo fica paralisado enquanto estiver mantendo a concentração). A vítima pode fazer um Teste a cada 1d6 rodadas para tentar reconquistar o controle sobre o próprio corpo. Uma vítima que consiga escapar do controle do sacerdote fica imune a este poder por uma semana.*

Cit Chac Choc (Giburah): Deus da Guerra. Seu símbolo é um jaguar pintado de vermelho com o sangue de seus inimigos. Os sacerdotes usam uma capa feita de pele de jaguar, tingida com sangue de seus oponentes.

Seu Avatar é um homem-jaguar com quase 3m de altura, garras afiadas e pele avermelhada, coberta por manchas de sangue e ferimentos de batalha.

Poderes Concedidos: *Uma vez por semana por Graduação [1 vez para* ***Normal****, 2 vezes para* ***Bom****, 3 vezes para* ***Ótimo****, 4 vezes para* ***Incrível*** *e assim por diante], o Sacerdote é capaz de se transformar em um Homem-Jaguar durante uma batalha. Na forma de homem-jaguar, ele recebe os seguintes bônus: FR +1, AGI +1, PER +1, Ataque por "garras" com Graduação comprada como se fosse uma Perícia, capazes de causar 1d6+bônus de FR de dano e capacidade de saltar até 6m por rodada.*

Ixchel (Netzach): Deusa da Lua, do Arco-Íris e da Medicina. É a deusa que preside sobre os nascimentos, os filhos e as mães. É descrita como uma donzela de traços orientais.

Poderes Concedidos: *O cajado especial do Sacerdote de Ixchel (que também serve como símbolo religioso) pode ser energizado CAR vezes por dia para causar dano (Luz) de acordo com a Graduação [+1d3 para* ***Normal****, +2d3 para* ***Bom****, +3d3 para* ***Ótimo****, +4d3 para* ***Incrível*** *e assim por diante], durante uma batalha. O alvo pode fazer um Teste de WILL vs. dif. 10 para reduzir o dano de Luz pela metade. O cajado deixa um rastro de árco-íris conforme vai sendo movimentado.*

Bacabs (Hod): Deus dos Quatro Ventos. Deus patrono de todos que trabalham com mel ou com abelhas. Também é invocado pelos marinheiros para se conseguir bons ventos.

Seu Avatar está sempre vestindo uma roupa cerimonial pintada nas cores representando uma abelha.

Poderes Concedidos: *Conjurar abelhas. Uma vez por dia, o sacerdote consegue conjurar um enxame de abelhas capaz de cobrir uma área (em casas) proporcional à Graduação [1x1 para* ***Normal****, 2x2 para* ***Bom****, 3x3 para* ***Ótimo****, 4x4 para* ***Incrível*** *e assim por diante]. Todos os oponentes que estiverem dentro desta área sofrerão 1d3 picadas de abelha por rodada, causando 1 ponto de dano cada. Magias e Rituais que exijam concentração não podem ser conjurados dentro desta área.*

O enxame permanece ativo durante 3d6 rodadas e o enxame pode se deslocar até 4,5m (3 casas) por rodada, sob comando do sacerdote. Com Graduação ***Heróica****, o sacerdote também pode ter uma abelha gigante como montaria se desejar (ver Monstros para detalhes sobre Abelhas Gigantes)*

Aupuch (Yesod): Deus da morte, associado com sacrifícios humanos, suicídios por enforcamento e decapitações. É recomendado apenas para NPCs, pois requer sacrifícios humanos de seus seguidores pelo menos algumas vezes ao ano. Aupuch é descrito como uma figura sombria, sempre vestindo capas ritualísticas negras e carregando utensílios de tortura.

Poderes Concedidos: *A espada escolhida pelo sacerdote de Aupuch pode ser energizada uma vez por dia para causar dano (Trevas) de acordo com a Graduação [+1d3 para* ***Normal, Bom****, e* ***Ótimo****, +2d3 para* ***Incrível*** *e* ***Superior*** *e +3d3 para* ***Heróico****] durante uma batalha. O alvo pode fazer um Teste de WILL vs. dif. 10 para reduzir o dano de Trevas pela metade. Além disso, durante esta batalha, se o sacerdote rolar um "12" natural, ele decepará a cabeça do adversário (este poder anula o Poder Maestria com armas ou qualquer outro poder que afete a rolagem dos dados. apenas 2d6 podem ser rolados para fazer ataques enquanto este Poder está ativado, e CAr não pode ser usado para rolar novamente os ataques).*

Chac (Malkuth): O Deus do Nariz Longo. Deus da chuva e da vegetação, é um deus bem popular nos Impérios. Ele cavalga uma serpente e possui poderes sobre elas. Sua arma é uma tocha.

Seu Avatar é um deus vestindo uma máscara com um longo nariz, vestindo roupas verdes que lembram um pouco o couro de serpente e cavalgando uma serpente gigantesca, que pode chegar a 10m de comprimento, cuja coloração varia de acordo com o temperamento do deus, mas cuja picada é fatal.

Poderes Concedidos: *Controle sobre serpentes. O sacerdote pode fazer um Teste usando o bônus de sua Graduação [+1 para* ***Normal****, +2 para* ***Bom****, +3 para* ***Ótimo****, +4 para* ***Incrível*** *e assim por diante] vs. 7+Resistência da serpente (ou criatura com traços de serpente como Nagah, Medusas, Amphisbaena, Serpentes do Mar e outras) para dominá-la. Enquanto mantiver a concentração, a criatura-serpente ficará sob o seu poder.*

Ek Huak: Deus Negro dos Escorpiões, venerado pelo povo-escorpião de Hi-Brazil e por algumas vilas de homens-escorpiões no Egito. É um aspecto do Deus da Guerra também, venerado por sacerdotes humanos. O Avatar de Ek Huak é um homem-escorpião enorme, com roupas sacerdotais, que carrega sempre uma lança de ouro e um sabre capaz de cortar pedra como se fosse madeira.

Poderes Concedidos: *imunidade a venenos. Na Graduação* ***Normal*** *e* ***Boa****, ele não é afetado por venenos naturais e a partir de* ***Ótimo****, nem por venenos mágicos. O sacerdote consegue envenenar magicamente uma adaga de ferro cerimonial que possua, causando dano extra por Graduação [+1d3 para* ***Normal****, +2d3 para* ***Bom****, +3d3 para* ***Ótimo*** *e assim por diante]. A vítima pode fazer um Teste de WILL vs. dif. 10 para reduzir o dano do veneno à metade.*

Sacerdotes de outras raças humanóides (apenas raças com corpo "humano", ou seja, duas pernas, dois braços e volumetria semelhante a de um ser humano recebem este poder), quando chegam a Graduação ***Heróica****, podem, uma vez ao dia, durate uma batalha, se transformarem em um Homem-Escorpião (ver o capítulo Monstros para descrição).*

Panteão dos Caribbes (Vodun)

[Hi-Brazil, Caribbe]

Bondjeu (Keter): Deus Criador, Pai de Todos, o principal e único Deus do Panteão. Todos os outros Loas (espíritos) venerados, apesar de capazes de garantir os Poderes Concedidos, não são considerados deuses, mas sim espíritos menores ao Deus Único.

Bondjeu é um deus distante da criação. Para auxiliar seus seguidores, existem os Loas. Os Loas estão divididos em vinte e uma nações, representando grupos de Loas. Algumas das nações mais importantes são o Kongo (espíritos mais primitivos venerados pelos Ghorka), Nago e Raga.

Poderes Concedidos: *o Sacerdote pode recrutar 1 pirata, mercenário ou guerreiro devoto por Graduação [1 para* ***Normal****, 2 para* ***Bom****, 3 para* ***Ótimo****, 4 para* ***Incrível*** *e assim por diante], para agir como guarda-costas do sacerdote em missões. Estes Personagens serão criados como iniciantes e o Mestre controlará estes NPCs.*

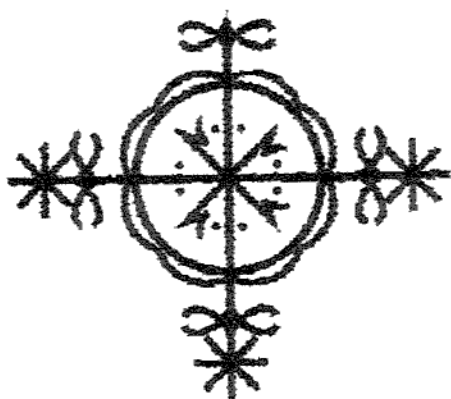
Dumballah (Hochma): o Deus Serpente, Deus Sábio, Pai Amado. Assim como em todos os outros panteões, a serpente representa o símbolo da sabedoria e das energias da terra.

Ele não se manifesta diretamente no Plano Material, e é representado por uma pequena cobra d´água que fica em uma bacia especialmente preparada para ele.

Poderes Concedidos: *o sacerdote pode ter uma serpente como familiar (escolha na tabela de serpentes do capítulo de Familiares). Também consegue falar com elas a partir da Graduação* ***Boa****, dar ordens a elas a partir de* ***Ótimo****, conjurar 1d3 Serpentes Enormes para cada Graduação por dia, a partir de* ***Ótimo*** *[1d3 em* ***Ótimo****, 2d3 em* ***Incrível****, 3d3 em* ***Superior*** *e 4d3 em* ***Heróico****].*

Ayida-Weddo (Binah): Família de Loas que cuida de todos os aspectos femininos da Terra. Responsável pela Intuição, pela Menstruação, pelas Famílias e pela Maternidade.

É representada por uma sacerdotisa negra, portando um cajado e às vezes carregando uma criança de colo.

Poderes Concedidos: *As sacerdotisas de Erzulie são capazes de fazer perguntas para a deusa-mãe em assuntos que se referem ao feminino, como a localização de uma amiga, o sexo do filho de alguém, assim por diante. Uma vez ao dia, ela consegue conceder uma bênção para uma mulher, de acordo com a Graduação [+1 para* ***Normal, Bom*** *e* ***Ótimo****, +2 para* ***Incrível*** *e* ***Superior*** *e +3 para* ***Heróico****]. Esta bênção pode ser usada em Testes de Resistência até o nascer do sol do dia seguinte.*

Agwe (Hesed): Loa do Mar, venerado (ou temido) por todos os piratas. A ele pertencem todos os Mares do Caribbe.

Dizem que Agwe possui uma frota particular de piratas monstruosos, comandados por Sumos-Sacerdotes de sua crença. Estes navios que viajam abaixo do mar são tripulados por piratas que fizeram acordos com os Sacerdotes de Agwe e agora servem ao Loa como uma espécie de exército sagrado. Todos estes piratas possuem traços de seres do mar como peixes, crustáceos, conchas, recifes e corais.

Agwe é representado como um pirata com o rosto coberto por algas ou tentáculos. Em oferendas e altares dedicados a Agwe, utiliza-se um polvo para representá-lo

Poderes Concedidos: *Sacerdotes de Agwe podem acalmar tempestades, ou pelo menos fazer com que seus barcos não sejam destruídos. Com Graduação* ***Normal****, os sacerdotes podem respirar debaixo d´água, com Graduação* ***Bom*** *eles começam a desenvolver habilidades baseadas em animais marinhos, como garras de crustáceos (dano 1d6 em* ***Ótimo*** *e* ***Incrível****, 1d6+3 em* ***Superior*** *e 2d6 em* ***Heróico****), armadura (IP 1 em* ***Ótimo*** *e* ***Incrível****, IP 2 em* ***Superior*** *e* ***Heróico****, e a Perícia Natação com Graduação igual à sua Graduação nos Poderes Concedidos.*

Heviossos (Giburah): o Deus dos Trovões e da Pedreira. Seu símbolo é uma caveira com dois ossos cruzados embaixo.

Seu Avatar é um pirata esqueleto portando um sabre e vestindo túnicas negras, às vezes com os ossos cruzados e o crânio pendurados em seu cinto.

Poderes Concedidos: *o Sabre de Heviossos (usado pelos Sacerdotes) pode ser energizada uma vez por dia para causar dano (Trevas) de +1d3 por Graduação [+1d3 para* ***Normal****, +2d3 para* ***Bom****, +3d3 para* ***Ótimo****, +4d3 para* ***Incrível*** *e assim por diante] durante uma batalha. O alvo pode fazer um Teste de WILL vs. dif. 10 para reduzir o dano de Trevas pela metade.*

Erzuli (Netzach): A deusa virgem do amor. Ela não é virgem no sentido físico, mas sim espiritual, pois seu amor transcende Arcádia. Erzuli é casada com os deuses Dumballah, Ogoun e Agwe. É a mais rica e sensual Loa de todo o Panteão.

Poderes Concedidos: *as sacerdotisas de Erzuli são muito sensuais, passando em todos os Testes de CAR automaticamente no que se refere a relacionamento com outros seres/criaturas. Também podem conjurar moedas de ouro sempre que necessário para comprar para si o item de maior valor e maior luxo em uma loja (ao invés de comprar uma bebida qualquer, a sacerdotisa pode comprar a bebida mais cara da taverna, e assim por diante). Este dinheiro só pode ser usado para este fim e o item não pode ser trocado, vendido ou convertido em nada mais do que seu uso pela sacerdotisa. Desrespeitar a deusa da riqueza pode ter conseqüências MUITO desagradáveis para os "espertalhões".*

Sempre que o jogador precisar fazer uma rolagem para avaliar uma gema ou um tesouro aleatório (só vale para tesouros que a própria sacerdotisa tenha encontrado pessoalmente), o jogador pode substituir um dos valores sorteados no dado (na tabela de ***valores finais****) pelo número de sua Graduação.*

Papa Legba (Hod): Papa Legba é o guardião dos portais, aquele que deve ser invocado antes de todos, para abrir os portais e permitir melhor comunicação com o outro mundo.

É representado por um velho carregando um molho de chaves ou um bastão, detentor do conhecimento que abre todos os Portais de Arcádia para os merecedores.

Poderes Concedidos: *sacerdotes de Papa Legba possuem um bônus em todos os Testes de Controlar, Conjurar ou Exorcisar espíritos, de acordo com a Graduação [+1 para **Normal**, **Bom** e **Ótimo**, +2 para **Incrível** e **Superior** e +3 para **Heróico**].*

Papa Guede (Yesod): A Nação Loa dos Ghede comanda os Mortos, a Lua e os Aspectos de Morte e Ressurreição. Papa Ghede, também chamado **Barão Samedi**, é o Guardião das Encruzilhadas, Senhor de Todos os Mortos e possui domínio sobre todos os zumbis. Seu símbolo é uma cruz sobre uma tumba.

A descrição de Papa Guede é um senhor vestindo terno e cartola, que carrega uma bengala e possui o rosto de uma caveira (ou uma caveira pintada sobre seu rosto, no caso dos Sacerdotes).

Poderes Concedidos: *o Sacerdote pode controlar mortos-vivos menores (zumbi, esqueleto ou ghoul) de acordo com a Graduação [1 para **Normal**, 2 para **Bom**, 4 para **Ótimo**, 8 para **Incrível**, 16 para **Superior** e 32 para **Heróico**], sem necessidade de Testes. Os mortos-vivos reconhecem a autoridade de Papa Ghede e obedecem seus Sacerdotes sem questionar. Mesmo assim, estes zumbis podem ser controlados por Rituais Necromânticos de outros feiticeiros.*

Azaka (Malkuth): Nação ou Família de Loas que cuida da Agricultura e dos Plantios, envolvendo desde a semeadura até a colheita. São muito queridos e valorizados em navios, pois fazem com que as provisões durem muito mais durante uma viagem.

Descrito como um escravo simpático que adora comer, mas se seus anfitriões o atendem bem, sempre sobra comida após o banquete, por mais que ele coma, devido a seus poderes mágicos. Mas negar comida a Azaka pode significar um ano inteiro de prejuízos, miséria e poucas colheitas.

Poderes Concedidos: *alimentação farta. O Sacerdote de Azaka consegue alimentar mais Personagens com a mesma quantidade de alimentos, desde que todas sejam devotas de Azaka, promovendo uma verdadeira "multiplicação dos pães e dos peixes". A quantidade de Personagens que ele consegue alimentar com uma ração suficiente para 1 Personagen é [+1 para **Normal**, +2 para **Bom**, +3 para **Ótimo**, +4 para **Incrível** e assim por diante].*

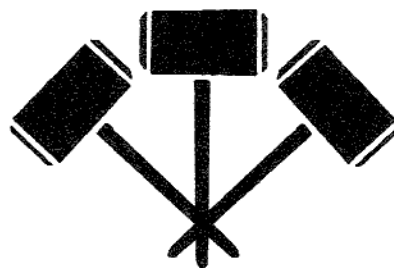
Panteão dos Anões

[Qualquer local onde haja comunidades de Anões]

Arumim (Keter): Grande Deus Criador dos Anões, venerado por Anões e Duegares em todo o Reino Subterrâneo.

É retratado como um anão muito antigo e barbado, vestindo armadura de combate completa, sentado em um trono no topo da montanha mais alta de toda Arcádia. Ele carrega consigo um martelo de guerra mágico chamado Aritian e possui dois cães de guerra, um de pelagem branca, outro de pêlos negros, que estão sempre com ele.

Poderes concedidos: *Oráculo - Runas dos Anões em [Normal]. A Graduação neste Poder equivale à Graduação na Habilidade.*

Kilaim: Deus escavador de túneis, invocado pelos anões para evitar desmoronamentos e quedas. Também é venerado por humanos e por outras criaturas que vivem em cavernas ou nos Reinos subterrâneos.É representado por um anão vestindo roupas de escavador, com pás, cordas, picaretas e outros equipamentos de minerador.

Poderes Concedidos: *Kilaim concede muitos poderes para seus sacerdotes. Na Graduação **Normal**, ele pode, concentrando-se por 3 rodadas, sentir a localização do norte, em **Bom**, o sacerdote sente também a profundidade em que se encontra. Em **Ótimo**, consegue detectar armadilhas ou construções de pedra que estejam próximos de si. Com Graduação **Incrível**, o sacerdote pode segurar um túnel que esteja desmoronando por 1d6+6 rodadas, aumentando em +1d6 rodadas para cada Graduação posterior. Em **Heróico**, ele consegue detectar a direção da saída de uma caverna/túnel.*

Wazurin: Deus da Guerra dos Anões, capaz de incitar a Fúria Berserker nos seus servos. Wazurin empunha em combate um machado de guerra bárbaro que possui quase o seu tamanho. venerado por bárbaros de algumas tribos também.

Poderes Concedidos: *Fúria de Wazurin. O herói pode acionar este poder uma vez por dia para cada Graduação [1 vez para **Normal**, 2 para **Bom**, 3 para **Ótimo** e assim por diante]. Durante um combate, ele recebe +1 em todas as jogadas de ataque durante o combate e +4 PVs (não cumulativos com outras Habilidades do gênero), mas não pode parar de combater até vencer seus inimigos ou ser derrotado, nem utilizar-se de nenhuma Perícia, equipamento ou item mágico que exija concentração (mas também não pode ser dominado ou vítima de qualquer magia ou Ritual de Controle Mental nesse período).*

Balim: deus dos trovões dos anões. Possui a barba ruiva e veste sempre uma cota de malha que atrai os trovões, para que Balin possa comandá-los e redirecioná-los para seus inimigos.

Poderes Concedidos: *O Martelo sagrado de um sacerdote de Balim pode ser energizado uma vez por dia para causar dano (Elétrico) de +1d3 por Graduação [+1d3 para **Normal**, +2d3 para **Bom**, +3d3 para **Ótimo**, +4d3 para **Incrível** e assim por diante] durante uma batalha. O alvo pode fazer um Teste de WILL vs. dif. 10 para reduzir o dano elétrico pela metade.*

Outros Panteões

[Multiverso]

Além dos descritos aqui, existem milhares de Panteões Menores espalhados por todo o Multiverso. Panteões criados pela Imaginação Humana, cujos deuses atuam somente dentro dos limites dos Bolsões no qual foram criados.

Monstros, Demônios e Criaturas Alienígenas também podem exercer a função de Deuses em Bolsões específicos, tendo seguidores e Sacerdotes. Panteões de Livros (Terra-Média, Conan, Nárnia, Discworld, entre outros) também possuem seus lugares e seguidores no Multiverso, mas os poderes específicos de cada Panteão devem ser desenvolvidos pelo Mestre de acordo com sua Campanha.

Calendários

Existem dezenas de calendários diferentes em Arcádia, seguidos regionalmente pelas cidades de cada Bolsão. A grande maioria dos calendários nos Bolsões menores segue os ciclos naturais das estações, das colheitas e das Luas, mas Bolsões maiores podem dividir o ano em meses ou outros períodos de tempo.

Os principais calendários são

Calendário dos Druidas

Utilizado pelos Celtas, Druidas, Bruxos, Rangers, Elfos, Duendes, Fadas e outras criaturas das florestas. É o calendário oficial de Nova Arcádia e de todos os Bolsões principais de Fairyland, Bretanha, Highlands, Languedoc e Germania.

31/10 - Samhain

O Ano Novo. Um dos momentos de maior poder na Roda do Ano, o dia onde a película que separa o Reino Material do Espiritual está mais tênue. É o dia onde a comunicação com os espíritos dos antepassados é mais fácil. A partir de 31/10, as noites se tornarão mais longas que os dias e é preciso começar a se preparar para o longo Inverno.

21/12 - Yule - O Solstício de Inverno

A noite mais longa do ano. Representa o Nascimento da Criança da Promessa, nascido no ventre gelado do Inverno. A partir desta data, os dias começarão a se tornar maiores. Neste momento, o Rei do Azevinho é substituído pelo Rei do Carvalho e todos os *Paganis* (Povo da Floresta) enfeitam um carvalho e colocam um pentagrama dourado no topo. As pessoas das vilas também deixam presentes ao redor das árvores, para as fadas e criaturas das florestas, em um gesto de amizade e união dos povos humanos e faéricos. A Lua cheia de Yule é a mais poderosa do ano.

2/2 - Imbolc

Data que representa o final do Inverno, marcando o período onde o Sol começa a retornar para Arcádia. As vacas começam a produzir mais leite e este festival marca a fertilidade de todas as coisas que estão por vir. O povo da floresta faz uma procissão carregando tochas pela floresta, em rituais de purificação.

21/3 - Ostara - Equinócio da Primavera

Primeiro dia da Primavera, o dia onde a luz e as trevas possuem a mesma duração, mas a partir desta data, os dias serão mais longos, representando a vitória do Rei do Carvalho e o começo das plantações. O poder dos elfos começa a crescer a partir desta data. Os símbolos deste festival são o coelho (o coelho é o símbolo da Deusa, pois o período de gestação de um coelho é de 28 dias, o mesmo tempo de um ciclo lunar) e ovos (símbolo do Deus, pois representa a fecundidade e a origem da vida).

1/5 - Beltane

O Festival da Fertilidade. O Grande Ritual da União da Deusa e do Deus. Uma das festas mais importantes do ano, quando o poder dos duendes, elfos e fadas está em seu ápice. A Festa de Hieros Gamos é realizada em algumas comunidades.

21/6 - Litha - Solstício de Verão

O dia mais longo do ano, onde o poder so Sol está em seu ápice. É o melhor dia do ano para recolher ervas mágicas. É um festival de promessa de colheitas fartas, onde os Sacerdotes se reúnem para pedir ao Deus que lhes dê muitos grãos nas próximas colheitas. Uma das tradições desta festa é saltar sobre o caldeirão ou sobre a fogueira, representando a renovação do espírito através do fogo.

1/8 - Lunasa ou Lammas

Primeiro Festival das Colheitas. A celebração das primeiras frutas da colheita. As últimas ervas do ano são colhidas. O Deus Sol começa a se tornar o Deus das Sombras quando o azevinho toma o lugar do carvalho nas celebrações. É um momento de começo de reflexão.

21/9 - Mabon - Equinócio de Outono

Última Colheita nas Plantações. A Grande Colheita. Data onde o dia e a noite possuem a mesma duração e marca o início do período onde as noites se tornarão mais longas que os dias, até a chegada do Inverno.

Calendário Grego

Usado na Velha Arcádia e Neokosmos. é composto de 12 meses, cujo começo e término varia de ano para ano, mas sempre mantendo algo entre 29 ou 30 dias cada mês, para ajustar o calendário lunar ao calendário solar.

O Ano Novo começa no verão:

Verão

Hekatombaion (Junho/Julho),
Metageitinion (Julho/Agosto) e
Boedromion (Agosto/Setembro)

Outono

Pyanepsion (Setembro/Outubro)
Maimakterion (Outubro/Novembro) e
Poseideon (Novembro/Dezembro)

Inverno

Gamelion (Dezembro/Janeiro)
Anthesterion (Janeiro/Fevereiro) e
Elaphebolion (Fevereiro/Março)

Primavera

Mounichion (Março/Abril),
Thargelion (Abril/Maio) e
Skirophorion (Maio/Junho)

A semana grega começa no **Dia de Saturno** (sábado), em seguida **Dia do Sol** (domingo), **Dia da Lua** (segunda-feira), **Dia de Marte** (terça-feira), **Dia de Mercúrio** (quarta-feira), **Dia de Júpiter** (quinta-feira) e **Dia de Vênus** (sexta-feira), cada dia dedicado ao respectivo deus ou ritual.

Calendário Astrológico

Usado em alguns Bolsões e como referência para muitos viajantes do Multiverso, pois as constelações permanecem as mesmas na maioria dos Planos.

É contado a partir do trajeto do Sol nas constelações zodiacais, de acordo com a tabela abaixo:

Mês de Áries - 21 de março a 20 de abril.
Mês de Touro - 21 de abril a 20 de maio.
Mês de Gêmeos - 21 de maio a 21 de junho.
Mês de Câncer - 22 de junho a 22 de julho.
Mês de Leão - 23 de julho a 23 de agosto.
Mês de Virgem - 24 de agosto a 22 de setembro.
Mês de Libra - 23 de setembro a 23 de outubro.
Mês de Escorpião - 24 de outubro a 22 de novembro.
Mês de Sagitário - 23 de novembro a 21 de dezembro.
Mês de Capricórnio - 22 de dezembro a 20 de janeiro.
Mês de Aquário - 21 de janeiro a 19 de fevereiro.
Mês de Peixes - 20 de fevereiro a 20 de março.

O calendário Astrológico usa as mesmas nomenclaturas para os dias da semana que o calendário grego, começando no **Dia de Saturno** (sábado), em seguida **Dia do Sol** (domingo), **Dia da Lua** (segunda-feira), **Dia de Marte** (terça-feira), **Dia de Mercúrio** (quarta-feira), **Dia de Júpiter** (quinta-feira) e **Dia de Vênus** (sexta-feira), cada dia dedicado ao respectivo deus ou ritual.

Calendário Nórdico

O ano novo começa em novembro, em Samhain. Algumas tribos fazem festivais nos mesmos dias do Calendário Celta.

Os meses são os seguintes:

Wintermond (Mês do Inverno) - Novembro.
Julmond (Mês de Yule) - Dezembro.
Eismond (Mês do Gelo) - Janeiro.
Solmund (Mês do Sol) - Fevereiro.
Lenzing (Primaveril) - Março.
Ostermond (Mês da deusa Ostara) - Abril.
Wonnemond - Maio.
Brachmond - Junho.
Heumond - Julho.
Ernting (Mês da Colheita) - Agosto.
Herbstmond (Mês das Ervas) - Setembro.
Weinmond - Outubro.

O Calendário Nórdico possui uma semana de 7 dias, relacionadas com os deuses, começando no **Dia da Lua** (Moonday, segunda feira), **Dia de Tyr** (Tursday, terça-feira), **Dia de Woden/Odin** (Wodensday, quarta-feira), **Dia de Thor** (Thorsday, quinta-feira) e **Dia de Freyia/Frigg** (Friggsday, sexta-feira), **Dia de Cronos** (Saturnday, Sábado) e **Dia do Sol** (Sunday, domingo).

Calendário Gregoriano

Divide o ano em 12 meses, variando de 28 a 31 dias. É o ano utilizado na Terra na maioria das nações.

Os meses do ano no Calendário Gregoriano são: **Janeiro** (31 dias), **Fevereiro** (28 ou 29 dias), **Março** (31 dias), **Abril** (30 dias), **Maio** (31 dias), **Junho** (30 dias), **Julho** (31 dias), **Agosto** (31 dias), **Setembro** (30 dias), **Outubro** (31 dias), **Novembro** (30 dias) e **Dezembro** (31 dias).

Calendário Oriental

O calendário usado nos Reinos de Jade consiste de 12 meses e o ano novo começa no dia 1 de Fevereiro.

Mês do Rato - Fevereiro.
Mês do Boi - Março.
Mês do Tigre - Abril.
Mês do Coelho - Maio.
Mês do Dragão - Junho.
Mês da Serpente - Julho.
Mês do Cavalo - Agosto.
Mês da Ovelha - Setembro.
Mês do Macaco - Outubro
Mês do Galo - Novembro.
Mês do Cachorro - Dezembro.
Mês do Porco - Janeiro.

Regras e Testes

Durante uma partida de ***RPGQuest***, os heróis entrarão em combates físicos contra seus oponentes diversas vezes, pois a grande maioria dos tesouros é protegida pelas forças do mal e do caos. Os monstros e criaturas não hesitarão em atacar nossos heróis e é preciso saber como se defender!

Informações Básicas

Tabuleiro

O tabuleiro define o espaço onde as batalhas irão acontecer. Pode ser uma taverna, um conjunto de masmorras, uma montanha, a beira de um lago, uma ponte protegida por um troll ou qualquer outro cenário. A escala usada nas miniaturas de RPGQuest obedece a escala tradicional de miniaturas de RPG, ou seja: 2,5cm (ou uma "casa") equivalem a 1,5m (1cm=60cm).

Rodada

A rodada consiste em aproximadamente dez segundos (durante um combate) a um minuto (em explorações) em tempo de jogo corrido. É o tempo necessário para cada um dos Personagens na cena realizar uma **Ação.**

Cena

Uma cena é um espaço de tempo variável, de acordo com a dramaticidade da narrativa. Pode variar de algumas rodadas (durante uma cena de batalha) a algumas horas (uma viagem tranqüila sem encontros). Se for necessário qualificar uma cena em número de rodadas (por exemplo, na quantidade de rodadas em que um Ritual permanecerá ativo durante um combate, onde isso faça diferença), utilize a seguinte medida: uma cena equivale a 3d6+INT rodadas. Se o tempo não fizer realmente diferença, imagine a Campanha como um filme e faça o efeito pela duração da "cena".

Ações

Cada Personagem pode realizar uma **Ação** por rodada, em circunstâncias normais. Uma ação pode ser:

- Mover (Movimento)
- Atacar (Combate)
- Usar uma Perícia (Teste de Perícia)
- Usar um Atributo (Teste de Atributo)
- Preparar um objeto, item ou arma para uso
- Usar um objeto ou item
- Conjurar uma Magia (Magia)
- Conjurar um Ritual Arkano ou Divino (Magia)
- Ativar um Poder Psiônico (Psiônicos)

Movimentação e Deslocamento Básico

Deslocamento Básico

O Deslocamento Básico indica a quantidade de metros que o Personagem é capaz de se mover em uma rodada.

Um Personagem que possui Deslocamento Básico 9m pode andar até 9m (6 casas) a cada rodada. Personagens com deslocamento básico 6m podem andar 4 casas, e assim por diante...

Quando usa o Deslocamento Básico, o Personagem não pode realizar nenhuma outra ação, mas ainda mantém seus valores de Defesa.

Corrida

Um Personagem pode se mover o dobro de seu Deslocamento Básico. Quando faz isso, sua Defesa é reduzida a 7.

Movimento e Ataque

Um Personagem (ou monstro) pode andar até 3m (2 casas) e atacar na mesma rodada. Além disso ele recebe uma penalidade de -1 em sua jogada de ataque para cada casa que avançar. Movimentos em diagonal podem ser feitos normalmente, desde que não haja objetos impedindo a passagem (por exemplo uma parede).

Um Personagem que esteja distante de um Orc pode optar por deslocar-se 4 casas e atacá-lo na mesma rodada, mas ao fazer isso, ele terá uma penalidade de -2 em sua jogada de dados para o ataque.

Movimento Atravessado

Dois Personagens, heróis, monstros ou NPCs nunca poderão ocupar a mesma casa ao mesmo tempo. Porém, algumas vezes, você pode atravessar uma casa ocupada em certas situações:

Aliados: você pode passar por uma casa ocupada por um aliado, mas não poderá terminar seu movimento nela.

Inimigo Inexpressivo: você pode atravessar uma casa onde esteja um inimigo morto, imobilizado, congelado, amarrado ou incapacitado. Você pode até mesmo terminar o movimento nela.

Inimigos: você não pode atravessar uma casa onde esteja um inimigo. Existe apenas dois jeitos de se fazer isso: passar em um Teste de *Acrobacia* com dificuldade 8+AGI do oponente ou *Investir* contra o oponente em carga. Para isso, você precisa de pelo menos 2 casas livres antes deles para correr e faz um Teste de FR versus dificuldade 8+FR do oponente. Se passar no Teste, o Herói conseguiu forçar sua passagem através do bloqueio dos inimigos.

Vôo

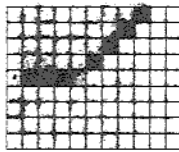
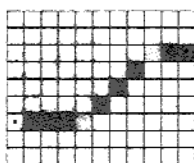
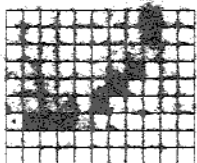
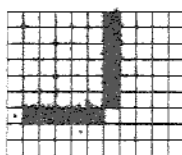
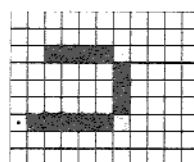
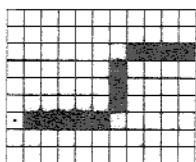
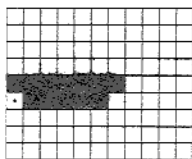
Um Personagem ou criatura capaz de voar deve obedecer duas condições simples:

- utilizar ao menos metade de seu Deslocamento Básico (sem sofrer penalidades de ataque por conta disso)
- respeitar sua Manobrabilidade de Vôo.
- respeitar os limites de altitude.

Manobrabilidade de Vôo

A Manobrabilidade de Vôo é a característica que determina o quão controlável é o movimento aéreo da criatura ou Personagem que é capaz de voar. Assim como outras características de RPGquest, a Manobrabilidade possui Graduações. Abaixo mostraremos essas Graduções. As casas marcadas com um ponto (.) representam o início de um movimento; as marcadas em preto

são as que foram ocupadas em movimento retilíneo e as marcadas em cinza representam as casas onde foram feitas as curvas.

Manobrabilidade **Normal**: o Personagem ou criatura pode fazer apenas uma curva de 45º por rodada.

Manobrabilidade **Boa**: o Personagem pode fazer duas curvas de 45º, com um mínimo de 3 casas entre elas por rodada.

Manobrabilidade **Ótima**: o Personagem ou criatura pode fazer uma curva de 90º por rodada.

Manobrabilidade **Incrível**: o Personagem pode fazer duas curvas de 90º, com um mínimo de 3 casas entre elas por rodada.

Manobrabilidade **Superior**: o Personagem ou criatura pode fazer duas curvas de 180º. O diagrama mostra a o vôo retornando paralelamente ao caminho de ida, mas as casas já usadas podem ser ocupadas novamente com esta Graduação.

Manobrabilidade **Heróica**: o Personagem ou criatura pode ocupar as casas que desejar, sem precisar se preocupar com curvas ou limites mínimos.

Altitude

A Altitude também é determinada em metros ou casas. Um criatura ou Personagem voador pode alterar sua altitude em até metade de seu Deslocamento Básico em uma rodada.

Importante: para ataques corpo-a-corpo, o atacante deve estar a até 3m (2 casas) de altitude. Acima dessa altitude, não é possível fazer ataques corpo-a-corpo em criaturas de tamanho Grande ou menor.

Combate

O Personagem atacante precisa estar no que chamamos de "distância de combate", que é até 1,5m de distância do oponente (ou uma casa adjacente ao inimigo), virado em sua direção (existem, portanto, 3 casas possíveis de serem atacadas por um Personagem a cada rodada).

1 - Iniciativa

A ***Iniciativa*** é determinada pela soma de PER+AGI dividido por 2 (arredondado para baixo). Este valor é o **Bônus de Iniciativa** de cada Personagem (marcado na Ficha de Personagem).

Em uma rodada, todos os Jogadores que estiverem participando daquela cena rolam 1d6+**Iniciativa.** A ordem das Ações de cada Personagem e Monstro será executada na ordem decrescente das iniciativas. Valores iguais indicam que as ações acontecem ao mesmo tempo. Se for imprescindível haver uma definição de quem age primeiro, faça os empatados rolarem novamente até que um deles vença a disputa.

André (Iniciativa +2), Bianca (Iniciativa +1) e Carlos (Iniciativa 0) estão enfrentando um Troll (Iniciativa +2) e 3 Orcs (Iniciativa +1). Na primeira rodada do combate, todos rolam 1d6 e somam seus valores aos modificadores. André soma 6 (4+2), Bianca 3(2+1), Carlos 2(3+0), o Troll 4 (2+2) e os Orcs 7 (6+1), 4(3+1) e 2(1+1). Um dos Orcs (7) fará a primeira ação; em seguida será a vez de André (6), depois o Troll e um dos Orcs simultâneamente (4) e finalmente Bianca e Carlos agirão juntos (3). Por último, o Orc (2) restante fará sua ação.

O Mestre rola os valores dos NPCs em segredo, porque é possível algum Personagem ou Monstro morrer antes de realizar sua ações e o Mestre não deve revelar a ordem de ações de seus NPCs para não favorecer as ações dos jogadores (por exemplo, atacar um monstro com iniciativa baixa para matá-lo antes que ele possa agir).

2 - Movimentação em Combate

As regras de movimentação e combate foram detalhadas em "Movimento e Ataque".

3 - Ataques

O Valor de Ataque de cada Personagem varia com duas características: a **DEX** e a **Perícia de Armas** que está usando (armas diferentes podem variar o valor de ataque do Personagem, de acordo com o treinamento dele com cada arma). Para isto, o Jogador usa a seguinte Fórmula: DEX + Perícia de Armas dividido por 2 (arredondado para baixo). O valor resultante desta conta é chamado **Bônus de Ataque**.

A **Defesa** de um Personagem pode ser calculado de duas maneiras, dependendo do estilo de luta dele:

- Se o Personagem luta com um Escudo, Bracelete ou Broquel, o **Bônus de Defesa** é igual a AGI + Perícia *Escudo* dividido por 2 (arredondado para baixo).

- Se o Personagem luta sem escudos, seu **Bônus de Defesa** é AGI + Perícia *Esquiva* dividido por 2 (arredondado para baixo).

Para calcular o valor de **Defesa** de um Personagem, basta somar 7 ao Bônus de Defesa do Herói. Nos NPCs e Monstros, o valor final da Defesa está indicado na ficha de cada tipo específico de criatura, já somado a 7.

O Jogador cujo Personagem vai realizar o ataque rola ***2d6 + Bônus de Ataque*** contra a ***Defesa*** do Oponente.

Caso o valor rolado no dado somado aos Bônus de Ataques seja igual ou maior que o número da Defesa do inimigo, considera-se que o ataque foi um sucesso e causou dano.

André possui DEX +2 e Espada +3. Seu Bônus de ataque é igual a +2. André vai agir primeiro e decide atacar um dos Orcs. Os Orcs possuem Defesa 7. André rola 2d6 e tira um 5. Somado com seu bônus, André fica com um Ataque final [7], significando que sua espadada acertou um dos Orcs.

4 - Dano

O dano causado depende do tipo de arma utilizada, somada com o Bônus de FR do Personagem (quanto mais forte o Personagem, mais dano ele causa no Oponente)

Caso o alvo possua algum tipo de armadura, subtraia o **Índice de Proteção** do dano causado (sendo que todo ataque causa pelo menos 1 ponto de dano, não importa os redutores do alvo).

O IP é determinado pelo tipo de Armadura que o Personagem está usando. Algumas armaduras protegem melhor contra ataques ***Perfurantes***, outras protegem melhor contra ataques ***Cortantes*** e algumas protegem melhor contra ataques de ***Esmagamento***.

André acertou o Ataque. Como ele possui FR +1 e está armado com uma Espada (dano 1d6), seu dano total é igual a 1d6+1. Ele rola 1d6+1 e soma o resultado, causando 5 Pontos de Dano no Orc. Como o Orc não possui Armadura, não reduz o dano e recebe todos os 5 Pontos de Dano, que são subtraídos de seus PVs.

Regras Especiais de Combate

Algumas situações de combate exigem regras mais específicas. Vamos detalhar agora essas condições especiais que darão maior realismo aos combates realizados durante uma partida de RPGQuest.

Ataque à distância

Armas de Projéteis

O atacante faz um ataque rolando ***2d6 + bônus da ataque*** da arma (Arqueria, Pistolas, Zarabatana, e assim por diante) contra a Defesa do alvo a ser atacado. A distância é determinada pela arma.

A distância determinada na ficha de cada arma de projétil é a *Distância Ideal*. Os projéteis podem ser disparados a até 4x a distância indicada na ficha, com penalidades de -1, -2, -4 e finalmente "fora de alcance".

Um Arco Longo possui ***Distância Ideal*** *30m (20 casas). Isso significa que qualquer disparo feito entre 31m e 60m é feito com penalidade de -1, qualquer disparo feito entre 61m e 90m é feito com -2, qualquer disparo feito com 91m a 120m é feito com -4 e acima disto, o alvo está fora do alcance desta arma.*

Armas e Objetos Pesados

Armas com uma certa aerodinâmica (espadas, machados...), mobília leve (cadeiras, mesinhas, vasos) e criaturas pequenas (halflings, kobolds) podem ser arremessados a curtas distâncias. Utilize como valor de ataque **2d6+DEX**. de quem está arremessando. A distância máxima que um objeto não aerodinâmico pode ser arremessado é de **1+FR** casas (x 1,5m).

O Alcance acima (1+FR) é a *Distância Ideal*. objetos pesados podem ser arremessadas a até o dobro da distância indicada, com penalidades de -2.

Ukla possui FR +3. Ele precisa arremessar seu machado bárbaro contra um esqueleto que está do outro lado de um fosso. Ele pode arremessar seu machado a até 6m (4 casas) sem penalidade ou a até 12m (8 casas) com penalidade de -2. O esqueleto está a 8m de distância, portanto, Ukla fará seu Teste com penalidade de -2.

Armas de Arremesso

Para Armas de Arremesso (lança, adaga, machadinha, shuriken, martelo de arremesso, discus, bumerangue...), e Granadas (considere como "granadas" qualquer objeto pequeno e pesado que possa ser arremessado a grandes distâncias (frascos de óleo, poções, Água Benta, garrafas, bananas de dinamite, ganchos de alpinismo, pedras). Todos estes objetos e armas podem ser arremessados a até **3+2xFR casas** (x 1,5m).

O Alcance acima (3+2xFR) é a *Distância Ideal*. As Armas de Arremesso podem ser arremessadas a até o dobro da distância indicada, com penalidades de -2.

Ataque Surpresa

Às vezes, os Heróis são emboscados por Monstros ou Armadilhas e podem ser atacados de surpresa. Neste caso, os atacantes recebem um bônus de +1 no PRIMEIRO ataque que realizarem (e os monstros atacam primeiro). O mesmo vale para os heróis que conseguiram se esgueirar utilizando a Perícia *Furtividade*.

Além disto, Personagens *Surpresos* não podem usar os bônus de *Esquiva* ou *Escudo* em sua Defesa nesta primeira rodada.

Note que um alvo pode ser distraído por outro oponente durante um combate de modo que um segundo atacante possa surpreendê-lo, mas esta surpresa só existe se o alvo for incapaz de detectar a presença deste segundo atacante (este segundo atacante precisa estar totalmente fora do campo de visão do alvo para ser considerado um ataque surpresa - apenas vir correndo em direção à vítima não caracteriza "surpresa").

Thomas possui AGI +2 e Esquiva +2. Quando ele passa por uma árvore na floresta, um goblin salta sobre ele para atacá-lo com uma adaga. Normalmente, Thomas possui Defesa 9, mas como está surpreso, nesta rodada, sua Defesa será 8 e o Goblin fará seu ataque com +1 de bônus.

Ataque pelas costas

Cada Personagem possui o que chamamos de "círculo de detecção" ao seu redor. É uma área próxima do Personagem no qual ele está ciente do que está ou não acontecendo ao seu redor (representado no mapa pelas 8 casas ao redor de sua miniatura).

As três casas imediatamente em frente da miniatura são chamadas das **Casas Frontais** ou **Arco Frontal**. É o arco de visão principal do Personagem e as áreas que sua miniatura pode atacar.

As casas **Lateral** e **Lateral/Posterior** de cada um dos lados são chamadas **Laterais** ou Visão Periférica e indicam

áreas que o Personagem não está ativamente prestando atenção, mas que estão no seu domínio durante um combate.

A casa restante (imediatamente atrás da miniatura, voltada para o lado pintado de preto) é considerada as **Costas** da miniatura. Ataques vindos pelas costas (com o atacante posicionado na casa posterior) recebem um bônus de +1 (independente do alvo estar surpreso ou não). Em caso de um ataque pelas costas com a vítima surpreendida, SOME os bônus de ataque Surpresa + Ataque pelas Costas.

Klunkestá enfrentando três kobolds que estão à sua frente. Um quarto kobold está posicionado nas Costas de klunk. Este último Kobold faz todos os ataques contra Klunk com um bônus de +1 em suas rolagens.

Defesa Total

Um Personagem ou criatura pode precisar se defender de um inimigo a qualquer custo. Quando isso acontecer é possível optar pela *Defesa Total*.

O Personagem não faz ataques na rodada em que optar pela Defesa Total e recebe um bônus de +3 em sua Defesa.

Mira

Um Personagem ou criatura pode escolher observar com maior cuidado um alvo quando deseja realizar um ataque à distância. Isso lhe confere maior precisão no ataque.

Ao utilizar a *Mira*, o atacante perde uma rodada inteira com a arma de distância apontada para o alvo. Se ele não for interrompido e o alvo não sair de seu campo de visão e do alcance da arma, na rodada seguinte o atacante recebe um bônus de +2 em seu ataque.

O atacante não é obrigado a atacar na rodada seguinte, podendo continuar a observação e, com isso, manter o bônus para a rodada seguinte (ainda assim, o alvo deve permanecer em seu campo de visão e dentro do alcance da arma).

Combate Desarmado

Quando as armas não estão disponíveis, o último (na verdade o primeiro) recurso são os punhos.

Combate desarmado é feito com golpes sem o auxílio de armas e equipamentos. É utilizada uma Perícia especifica de ataque: *Combate Desarmado*. Cada golpe causa 1d2+bônus de FR pontos de dano.

Combate Não-Mortal

Em alguns casos, é preciso lutar sem a intenção de matar. O oponente pode ser um alvo de captura, um companheiro dominado ou uma fera a ser capturada viva. Para esses casos existe o combate não mortal.

Um combate não-mortal é feito com as mesmas regras do combate padrão. A única diferença é que o dano feito não pode matar o oponente. Depois de um combate não-mortal, apenas 1/2, arredondado para cima) do dano feito é marcado como dano efetivo. O restante deve ser desconsiderado depois de uma noite de descanso.

Um Personagem sempre sabe quando recebe dano não-mortal. Se um Personagem receber dano não-mortal suficiente para chegar a 0 ou menos PVs, ele apenas desmaia, acordando 1d6+2 horas depois. A regra descrita acima de desconsideração de uma parcela do dano continua válida.

Mão Oposta

Quando um Personagem ou criatura é obrigado a usar qualquer equipamento ou arma relacionado a sua DEX em sua mão oposta (mão esquerda para destros e mão direita para canhotos), ele recebe uma penalidade de -2 em todos os Testes. Se for um combate, ele deixa de usar a DEX no cálculo do bônus de Ataque.

Combate Montado

Ao combater usando uma montaria, o atacante recebe um bônus de +2 em todos as jogadas de ataque e uma penalidade de -2 em sua Defesa e passa a usar o Deslocamento Básico da montaria.

Caso o atacante receba um ataque que cause dano maior que sua FR+CON, ele é derrubado no chão, perdendo sua arma (que cai ao chão), e sofrendo 1d6 pontos de dano adicionais pela queda.

Acerto Crítico e Falha Crítica

Quando o jogador rola um "12" natural é considerado **Acerto Crítico**. Neste caso, ele causa +1d3 pontos de dano extras em seu ataque e o ataque é considerado um acerto, não importando a dificuldade do Teste ou a Defesa.

Por outro lado, quando o jogador rola um "2" natural nos dados é considerado **Falha Crítica**. Neste caso, ele não apenas erra o ataque ou falha a Perícia, mas alguma coisa mais grave acontece (ele perde/quebra sua arma, crava sua arma em uma mobília, tropeça, prende o braço em algum lugar, escorrega, quebra algo importante, constrói um objeto defeituoso, ativa a armadilha sem querer, etc.).

Tipos de Dano

Existem vários tipos diferentes de *Dano Especial* em ***RPGQuest***. Estes Danos são usados para Magias, Rituais, Poderes Psiônicos e itens mágicos

Para determinar IPs específicos (uma camisa de pano à prova de fogo pode proteger totalmente o usuário contra ataques baseados em fogo, mas não vai segurar uma espadada, da mesma forma que uma armadura completa de batalha não vai proteger o Personagem de uma queda de 6m de altura!)

Ataques Cinéticos e Balísticos
- **Corte** (espadas, machados, garras)
- **Perfuração** (lança, armas de fogo, flechas, zarabatanas)
- **Esmagamento** (martelo, soco, chute, porrete, maça)

Ataques Mágicos ou Naturais
- **Calor/Fogo** (fogo, bafo de dragão, magias de fogo)
- **Frio/Gelo** (sopro de gelo, congelar, armas de frio)
- **Elétrico** (raios elétricos, magias, rituais)
- **Luz/Laser** (armas mágicas, ataques luminosos)
- **Som/Vento** (tornado, som alto, vibração, gritos de hárpias)
- **Ácido** (enzimas, salivas ácidas, líquidos corrosivos)
- **Veneno/Químico** (poções, gases tóxicos, venenos)

Danos Especiais
- **Quedas**
- **Sufocamento** (afogamento, gases, vácuo)
- **Mental** (psíquico, psiônico, fantasmagórico)

Armas ou objetos mágicos e ataques especiais costumam causar UM tipo específico de dano. Defesas especiais também costumam proteger apenas de UM tipo específico de dano. Claro que existem exceções (rituais que causam dano por mais de um tipo ou armaduras que protegem contra mais de um tipo de dano).

Liu Bei encontra um Anel de Proteção +1 contra Fogo. Ele dará um bônus de +1 em todos os Testes de Resistência que envolvam Fogo, e absorverá 1 Ponto de Dano de qualquer ataque baseado em Fogo, independente desse fogo ser natural ou mágico.

Saltos

Para realizar um salto, o Personagem faz um Teste de AGI (+ o bônus de *Salto*) de acordo com a seguinte regra: para saltar 1,5m (1 casa), faz o Teste com dificuldade 6; para saltar 3m (2 casas), faz um Teste com dificuldade 8; para 4,5m (3 casas) dificuldade 10; para 6m (4 casas) dificuldade 12; para 7,5m (5 casas) dificuldade 14 e assim por diante. Se errar ele cai na área que desejava saltar (seja dentro do buraco ou em uma fogueira...).

Se o seu Personagem errar o Teste por até 2 números, é permitido um segundo Teste de AGI para se agarrar às bordas do buraco que pretendia saltar.

Quedas

O dano é de 1d6 para cada 3m (2 casas) de queda. O Personagem pode fazer um Teste de AGI vs. dif. 8 para reduzir este dano em 1d6 pontos.

Morrendo

Caso o Personagem chegue a zero PVs (ou menos), o jogador deve rolar 2d6 menos o número de Pontos de Vida que perdeu (ex. alguém que tenha caído com -5 PVs faz o Teste rolando 2d6-5) e consultar a tabela abaixo:

Resultado	Descrição
-2	Morto
3-5	Gravemente Ferido (inconsciente por 1d6 dias)
6-9	Muito Machucado (acordará em 1d6 horas)
10+	Machucado (acordará em 1d6 rodadas)

O Personagem ficará com 1 Ponto de Vida quando acordar.

Testes de Perícia ou Atributo

Os Testes são feitos quando um Personagem deseja realizar uma ação um pouco mais complicada, para verificar se ele conseguiu ou não efetuar a manobra que estava planejando fazer.

Para realizar um Teste, o jogador rola 2d6 e soma com o bônus da ***Perícia*** ou ***Atributo*** relevante, contra a dificuldade do Teste. O valor varia de acordo com a dificuldade da ação:

4	muito fácil
6	fácil
8	normal
10	difícil
12	muito difícil

Teste Resistido

Quando dois Personagens precisam fazer um Teste Resistido (como por exemplo, um braço de ferro), ambos os jogadores/NPCs rolam **2d6 + os bônus relevantes**.

Quem tirar o maior valor vence a disputa. Caso seja um empate, o Mestre pode considerar um empate ou pedir para que os jogadores rolem os dados novamente, para desempatar.

Uso de Itens Mágicos e Equipamentos

Antes de usar um item mágico ou equipamento qualquer, é preciso prepará-lo. Deixar um item mágico ou equipamento em condição de uso leva uma rodada. Isso inclui sacar uma arma, desenrolar um pergaminho ou mapa, vestir uma peça de roupa, colocar uma jóia ou pegar um equipamento da mochila, entre tantas outras situações.

Alguns objetos requerem mais tempo para serem preparados, como vestir uma armadura ou instalar uma sela em uma montaria. Para esses casos, cabe ao Mestre usar seu bom senso e decidir quanto tempo uma preparação desses consome.

A grande maioria dos objetos também pode ser usada em uma rodada com a ação que o Personagem tem direito. Ativar itens mágicos, ler um mapa ou usar um kit de Perícia enquadram-se nessa definição.

Destruindo Objetos

Os objetos possuem uma quantidade de PV, e os IPs de Corte, Perfuração e Esmagamento. Para que um objeto ser destruído, os Personagens devem causar dano suficiente para tirar os Pontos de Vida, de modo semelhante a um combate. O efeito da quebra varia de acordo com o objeto: uma porta cede na fechadura ou nas dobradiças, enquanto uma corda é cortada. Cabe o Mestre criar uma descrição detalhada da situação.

Abaixo uma lista com as características de alguns objetos.

Objetos	PV	IP-C	IP-E	IP-P	especial
Baú de Madeira	3	1	0*	2	x2 vs. Fogo
Cesto de Palha	1	0	10	0	-
Corda de Cânhamo	10	0*	10	10	x2 vs. Fogo
Corda de Seda	3	0*	10	10	x2 vs. Fogo
Corrente	6	10	5	10	x2 vs. Terra
Frasco de Vidro	1*	1	0	1	-
Garrafa de Vidro	3*	1	0	1	-
Porta de Madeira	6	3	0*	6	x2 vs. Fogo
Porta de Metal	25*	6	2	6	x2 vs. Terra
Parede de Madeira	6	3	0*	4	x2 vs. Fogo
Parede de Tijolo	20*	10	4*	10	x2 vs. Terra
Parede de Pedra	40*	10	4*	10	x2 vs. Terra

* a característica pode ser aprimorada de acordo com a Perícia do Artífice que fabricou o objeto.

Especial: alguns materiais são mais sensíveis a algum tipo de dano ou caminho de Magia, conforme descrito nessa coluna. Esse efeito vale apenas para o material descrito.

Condições Especiais

Aqui vamos apresentar algumas condições especiais a que um Personagem pode estar submetido, podendo ser temporárias ou permanentes. A definição não leva em conta a duração da condição, apenas o efeito prático em jogo. As condições podem ser:

Enjoado

O Personagem sente um mal estar no estômago e uma fraqueza pelo corpo. Enquanto a causa do Enjôo persistir, o Personagem faz todos os Ataques com penalidade de -1.

Surpreso

Quando o Personagem não tem conhecimento de que receberá um Ataque, ele é considerado Surpreso. É importante ressaltar que, mesmo que o Jogador saiba do ataque, quem está Surpreso é o Personagem.

Personagens Surpresos não podem usar sua *Esquiva* no cálculo de se Bônus de Defesa.

Atordoado

Quando o Personagem está Atordoado, ele não consegue entender o que está acontecendo á sua volta.

Personagens Atordoados não podem realizar Magias nem usarem Poderes Psiônicos, atacam e fazem Testes de Resistência com penalidade de -1 e ficam com Defesa 7 (não usam AGI, nem *Escudo*, nem *Esquiva* no cálculo da Defesa).

Cego

Um Personagem Cego não pode ver seus oponentes e aliados.

Personagens Cegos atacam com penalidade de -3, e recebem uma penalidade de -3 em sua Defesa, além de não poderem fazer nenhuma ação que exija enxergar o que está sendo feito como, por exemplo, fazer um Ritual com componentes materiais (pois não enxergam o que está usando). Personagens Cegos também são imunes a ataques visuais baseados em Luz, como ilusões ou brilhos intensos, não sofrendo qualquer tipo de efeito. O Personagem não é imune a danos (luz) causados por armas.

Surdo

Personagens Surdos não podem ouvir qualquer tipo de som.

Caso sejam capazes de falar, ainda pode emitir sons normalmente, podendo até realizar Magias. Mas não recebem nenhuma informação ou instrução por via sonora. Personagens surdos são imunes a ataques baseados em som, mas recebem uma penalidade de -2 em Testes de *Equilíbrio*.

Mudo

Personagens Mudos não podem falar, o que os impede de emitir qualquer tipo de informação ou ordem. Personagens mudos não podem realizar Magias e Rituais que necessitem de componentes verbais.

Imobilizado

Um Personagem Imobilizado não pode se mover, parcial ou totalmente. Dependendo da origem da imobilização, ele pode tentar um Teste para escapar, em geral usando a Perícia *Furtividade* (a regra exata é descrita na origem da Imobilização). Um Personagem Imobilizado não pode andar (mudar de casa) ou usar as mãos para nenhum tipo de ação, o que o impede, por exemplo, de realizar Magias e Rituais que exijam componentes somáticos. O Personagem ainda é capaz de falar, ouvir e pensar normalmente.

Paralisado

Um Personagem Paralisado não pode se mover, parcial ou totalmente. Ele não pode falar, fazer Magias, Rituais ou Poderes Psiônicos, restando apenas as capacidades de ouvir, pensar e usar a Perícia *Meditação*.

Caído

Um Personagem caído recebeu uma grande quantidade de dano, e não resistiu aos ferimentos e desmaiou. Se não receber atendimento médico imediato, um Personagem caído pode morrer em conseqüência desses ferimentos. Uma vez atendido, o Personagem permanece caído por 8 horas de sono, e acorda com 1 PV, e sentindo fortes dores no corpo e, em especial, nas feridas que recebeu, sendo incapaz de se locomover ou fazer qualquer tipo de ação além de ler ou conversar por uma semana.

Apavorado

Um Personagem apavorado sente um medo terrível de alguma origem. Ele não tem capacidade de agir coerentemente, e todas as suas ações serão no sentido de se afastar dessa origem usando todas as suas capacidades físicas. Um Personagem Apavorado irá correr, desviar de objetos, criaturas e outros Personagens, movendo-se no máximo de seu Deslocamento Básico até que esteja fora do alcance de sua fonte de medo (isso significa não ver, ouvir ou saber da presença dessa fonte de qualquer modo). Durante a fuga, o Personagem não tentará usar Magias, Poderes Psiônicos, Perícias ou Habilidades que exijam concentração, mas pode, por exemplo, tentar derrubar uma porta usando de força física.

Dominado

Um Personagem Dominado não tem mais o controle sobre sua vontade. Quando um Personagem está Dominado, seu Jogador não faz mais suas ações, movimentações e ataques: o poder de decisão sobre o que o Personagem faz pertence a quem o domina. Em geral, o Personagem sabe que está dominado e por quem.

Sugestionado ou Seduzido

Um Personagem Sugestionado está sob forte influência de outro Personagem ou criatura, seja por efeitos mágicos ou naturais.

O Personagem Sugestionado aceitará de bom grado todas as idéias e dicas que lhe forem dadas por quem o sugestionou, desde que tais idéias não contrariem sua natureza. Em geral, um Personagem Sugestionado não percebe sua condição.

Um Personagem Seduzido sucumbiu aos encantos sensuais de outro Personagem ou criatura. Um Personagem Seduzido é considerado Sugestionado em regras de jogo.

Envenenado

Um Personagem envenenado recebeu uma dose de algum tipo de veneno e está sob seu efeito. O efeito exato e o modo de aplicação são descritos no veneno. Até que o Personagem receba um antídoto ou o efeito do veneno passe, ele sofre os efeitos nele descritos, que podem ser dano ou outras condições especiais.

Embriagado e de Ressaca

Um Personagem embriagado está sob o efeito de quantidades elevadas de álcool. Um Personagem nestas condições tem sérios problemas de equilíbrio, fala com dificuldade e pode até sofrer problemas mais sérios em função da ingestão exagerada de bebidas. Para cada copo de qualquer bebida alcoólica ingerida além do segundo (conta do terceiro em diante), o Personagem sofre uma penalidade cumulativa de -1 em todos os Ataques, Testes que envolvam equilíbrio e Ações delicadas, como escrever ou manusear fechaduras.

Para conjurar Magias e Rituais, o Personagem faz um Teste de Idiomas contra Dificuldade 5+1 por copo de bebida alcoólica ingerida (por exemplo, se o Personagem bebeu 3 copos, a dificuldade é 8). Se passar no Teste de Idiomas, a Magia ou Ritual é conjurado corretamente; se falhar, a Magia falha e os Pontos de Magia (no caso de Magia) ou memorização (no caso de Ritual) são gastos como se tivessem sido usados normalmente.

A cada copo que beber, o Personagem deve fazer um Teste de CON contra Dificuldade 5+1 por copo de bebida alcoólica ingerida para evitar um efeito imediato de embriaguês. Se falhar, o Personagem desmaia e acordará apenas depois de 8 horas de sono. Depois de acordar o Personagem fica um dia inteiro sob a condição *de Ressaca*. Um Personagem de Ressaca recebe penalidades de -1 em todos os Atributos, Perícias e Habilidades durante um dia inteiro.

Doente

Um Personagem doente está debilitado em função de uma infecção. Os efeitos de uma doença podem ser mínimos como em um resfriado (tosse e espirros, sem efeito em termos de jogo) até doenças contagiosas graves, como hepatite ou meningite (vômitos, diarréia, dores de cabeça, tontura, fraqueza e até risco de morte). Cabe ao Mestre determinar detalhadamente a doença em questão, seus sintomas seus efeitos em termos de jogo.

Petrificado ou Cristalizado

Um Personagem Petrificado ou Cristalizado está com todo seu corpo "congelado". O Personagem não percebe a passagem do tempo, não envelhece e não interage com o exterior de qualquer maneira. Ele é incapaz de falar, pensar, usar poderes ou qualquer outra ação.

Caso seu corpo seja modificado ou danificado enquanto estiver Petrificado ou Cristalizado, esse efeito será refletido em seu corpo quando ele deixar a cristalização ou petrificação, independente desse efeito ser benéfico ou maléfico para o Personagem.

Em termos de jogo, não há diferença de regras entre um corpo Petrificado ou Cristalizado, apenas uma variação visual: um corpo Petrificado foi completamente transformado em pedra, inclusive internamente; um corpo cristalizado foi envolvido em um material rígido que produz o efeito.

Invisível

Um Personagem Invisível não pode ser visto.

Um Personagem com Invisibilidade Física não emite sua imagem, sendo impossível enxergá-lo por quaisquer meios. Porém, ele deixa pegadas, faz barulho e pode ser notado por outros meios.

Um Personagem com Invisibilidade Mental apaga sua presença da mente de outros seres. Ele está no local, deixa pegadas e faz barulho, mas os demais presentes simplesmente não o percebem.

Invisibilidade Física afeta todos os outros Personagens e criaturas, mas é mais fácil de ser detectada indiretamente. Invisibilidade Mental, embora mais eficiente, não afeta Personagens e criaturas sem cérebro orgânico, como Construtos e Mortos-Vivos.

Braço ou Perna Fraturada

Um Personagem com um membro fraturado sofreu um dano excessivo nesse membro de modo o causar uma ruptura em algum(ns) dos ossos.

O membro em questão fica "inutilizado" temporariamente. O Personagem fica impedido de usar o membro por 1d3 meses (o período de recuperação varia muito). Se for um braço, o Personagem não pode, entre outras coisas, usar equipamentos com o braço quebrado, não pode usar AGI, *Esquiva* e *Escudo* em sua Defesa e não pode conjurar Rituais que exijam componente somático. Se for uma perna quebrada, o Personagem não pode, entre outras coisas, usar sua AGI e sua *Esquiva* em sua Defesa, tem seu Deslocamento Básico reduzido à metade e recebe as Fraquezas Caminhar e Não Pode Saltar enquanto estiver com a fratura.

Braço ou Perna Amputada

O Personagem perdeu definitivamente um membro do corpo.

O Personagem recebe as mesmas limitações e penalidades de ter o membro fraturado, mas em caráter permanente.

Morto

Um Personagem Morto está... morto !

Ele não tem consciência em seu corpo e não faz qualquer tipo de ação ou interação. Seu corpo entra em estado de decomposição tão logo a morte aconteça, deteriorando gradativamente durante cerca de 1 ano, quando restarão apenas os ossos e dentes. Um corpo morto pode ser usado para criação de esqueletos e zumbis mas, se for preservado, poderá permitir uma *Ressurreição* ou Ritual similar.

Experiência

Com o passar das aventuras, os heróis vão ficando cada vez mais experientes, cientes dos perigos que os cercam e preparados para missões ainda mais perigosas. Em termos de jogo, isso se chama **Experiência (XP)**.

A cada Aventura bem sucedida, monstro derrotado ou enigma solucionado, cada Herói recebe uma quantidade de **Pontos de Experiência** que o Jogador pode usar para melhorar seus Atributos, Perícias ou Habilidades especiais. O Jogador só pode fazer os investimentos de Pontos de Experiência quando não estiver se aventurando. Mesmo que tenha Pontos de Experiência para gastar durante a Aventura, o Jogador terá de esperar o retorno para casa para melhorar o seu Personagem. Porém, não há problema em se comprar vários investimentos de uma vez só.

Ganhando XP

Ao término de uma aventura, o Mestre dará aos Personagens Pontos de XP de acordo com a complexidade e duração da aventura, sucesso dos Personagens ao enfretá-la e qualidade do *roleplaying* (atuação) do Jogador.

Acompanhe a tabela abaixo:

Aventura simples, 2-3 horas de jogo	100XP
Aventura padrão, 4-5 horas de jogo	200XP
Aventura longa, 6-8 horas de jogo	300XP
Aventura complexa, várias sessões de jogo	400-500XP
Personagens falham a missão	-25%
Sucesso completo, além do esperado	+25%
Bom roleplaying	+25%

Investindo XP

A seguir indicamos como você pode gastar os seus preciosos pontos de experiência, para melhorar seu Personagem. Os investimentos estão divididos em 7 grupos: **Atributos**, **Perícias**, **Habilidades**, **Aprender Magias e Rituais**, **Graduar Magias e Rituais**, **Poderes Ativados e Rituais Memorizados** e **Magia** (ao lado). Você pode gastar os pontos da maneira como quiser. Existem apenas duas regras:

1) Você não pode aumentar um mesmo grupo duas vezes seguidas. Ou seja, se você comprou um Atributo, o próximo investimento precisará ser uma Perícia, Habilidade ou outra, e assim por diante.

2) Você não pode aumentar uma mesma característica duas vezes seguidas, ou seja, se você acabou de aumentar a AGI de seu Personagem, da próxima vez que aumentar um Atributo, terá de ser um Atributo diferente, o mesmo valendo para as demais característica (se comprou uma Habilidade diferente, não poderá aumentar essa Habilidade no próximo investimento).

San Zhang retorna de uma missão e recebe 200XP por ela. Ele possui CON +1 e decide gastar 150XP para subir este Atributo para +2. Mais tarde, depois de outra aventura, ele conquista 400XP (que, somados com os pontos que ele não utilizou dão 450XP). Ele precisa escolher outro grupo para investir, e decide aumentar sua Perícia Rastreio de +2 para +3 (ao custo de 90XP). Agora Zhang pode aumentar um Atributo (que não seja CON) ou outra característica. Ele escolhe aumentar seu CAR de +1 para +2 (ao custo de 150XP) e sobram ainda 210XP para gastar...

ATRIBUTOS

Aumentar de Fraco para Normal	100pts
Aumentar de Normal para Bom	150pts
Aumentar de Bom para Ótimo	200pts
Aumentar de Ótimo para Incrível	250pts
Aumentar de Incrível para Superior	300pts
Aumentar de Superior para Heróico	350pts
Aumentar de Heróico para Lendário (*Dom*)	400pts

PERÍCIAS

Aumentar de Sem Graduação para Normal	30pts
Aumentar de Normal para Bom	60pts
Aumentar de Bom para Ótimo	90pts
Aumentar de Ótimo para Incrível	120pts
Aumentar de Incrível para Superior	150pts
Aumentar de Superior para Heróico	180pts
Aumentar de Heróico para Lendário (*Dom*)	210pts

HABILIDADES

Aumentar de Sem Graduação para Normal	40pts
Aumentar de Normal para Bom	80pts
Aumentar de Bom para Ótimo	120pts
Aumentar de Ótimo para Incrível	160pts
Aumentar de Incrível para Superior	200pts
Aumentar de Superior para Heróico	240pts
Aumentar de Heróico para Lendário (*Dom*)	280pts

APRENDER RITUAIS E PODERES PSIÔNICOS

Aprender novo Ritual ou Poder do 1º Círculo	60pts
Aprender novo Ritual ou Poder do 2º Círculo	120pts
Aprender novo Ritual ou Poder do 3º Círculo	180pts
Aprender novo Ritual ou Poder do 4º Círculo	240pts
Aprender novo Ritual ou Poder do 5º Círculo	300pts
Aprender novo Ritual ou Poder do 6º Círculo	360pts

GRADUAR RITUAIS E PODERES PSIÔNICOS

Aumentar de Normal para Bom	(20 x Círculo)
Aumentar de Bom para Ótimo	(40 x Círculo)
Aumentar de Ótimo para Incrível	(60 x Círculo)
Aumentar de Incrível para Superior	(80 x Círculo)
Aumentar de Superior para Heróico	(100 x Círculo)

PODERES ATIVADOS E RITUAIS MEMORIZADOS

Adicionar Poder ou Ritual do 1º Círculo	100pts
Adicionar Poder ou Ritual do 2º Círculo	200pts
Adicionar Poder ou Ritual do 3º Círculo	300pts
Adicionar Poder ou Ritual do 4º Círculo	400pts
Adicionar Poder ou Ritual do 5º Círculo	500pts
Adicionar Poder ou Ritual do 6º Círculo	600pts

MAGIAS

Aumentar um Ponto de Magia	150pts
Aprender um Caminho Novo em Normal	120pts
Aumentar um Caminho de Normal para Bom	60pts
Aumentar um Caminho de Bom para Ótimo	90pts
Aumentar um Caminho de Ótimo para Incrível	120pts
Aumentar um Caminho de Incrível para Superior	150pts
Aumentar um Caminho de Superior para Heróico	180pts

O Multiverso

Arcádia também é conhecido como "O Multiverso". Um conjunto infinito de Planos, Reinos, Mundos e possibilidades a serem exploradas pela imaginação humana. O Muliverso é o Reino da Imaginação. Todos os universos sonhados, imaginados, descritos ou escritos por habitantes do Planeta Terra estão lá, de uma maneira ou de outra.

Embora possa parecer um pouco complexo, a idéia por trás do Multiverso é simples. Façamos um pequeno exercício:

Feche os olhos e imagine por um instante uma vila medieval. Imagine as casas, os habitantes, as vestimentas, os camponeses arando pequenas plantações e um castelo ao fundo, protegendo a cidade. Imagine-se passeando por entre as ruas da cidade por alguns instantes, acenando para os habitantes e, talvez, comprando uma maçã com uma moeda de cobre.

Agora abra os olhos. Por uma fração de tempo, toda a vila medieval que você acabou de criar em sua imaginação existiu em Arcádia, com tantas cores e características quanto você foi capaz de imaginar. Ela estava isolada dentro da sua mente, sem portais, sem conexões com outros reinos, sem ligações com nenhum outro universo. Se você parar de pensar nesta vila medieval, ela acabará desaparecendo e retornando à Forma-Pensamento primordial de Arcádia.

Agora imagine os Doze Trabalhos de Hércules. Lembre-se de todas as lendas gregas a respeito de Zeus, Poseidon, Hades, dos deuses olimpianos, de Jasão, da Guerra de Tróia, da Ilíada, da Odisséia... todas estas histórias existem na imaginação de bilhões de pessoas ao longo de milhares de anos. A **Força da Imaginação** de todas estas pessoas durante todo este tempo acabou criando a Velha Arcádia. Um mundo que adquiriu vida própria no Reino da Imaginação.

Podemos reproduzir esta explicação para várias outras culturas e mitologias, como por exemplo: as lendas chinesas, a mitologia nórdica, os deuses Indianos, a criação do mundo pelos deuses aztecas, as antigas histórias africanas, as lendas do Santo Graal, a queda de Atlântida, a civilização de Mu, o Inferno de Dante e assim por diante. Cada uma destas histórias, com o passar de milhares e milhares de anos, adquiriu vida própria e formaram o que chamamos de **Bolsões** de Arcádia.

Estes bolsões são criados originalmente isolados uns dos outros, existindo somente para determinada cultura ou civilização. Conforme as culturas foram se mesclando e as histórias foram sendo transmitidas, em Arcádia foram criados rotas comerciais e portais entre alguns Reinos. Os Sábios, Magos, Vizires e Estudiosos da cada Reino perceberam aos poucos que, não importa o Reino ou Continente que você se encontrava, as estrelas permaneciam sempre nas mesmas posições no céu.

Com o tempo, eles desenvolveram a Astrologia, a Navegação Interdimensional e os **Mapas Astrais**, necessários para se viajar através dos Planos. Os magos descobriram as chaves para abrir os Portais entre os Planos de Existência e os navegantes se guiavam pelas estrelas para viajar entre um Reino e outro através dos Mares de Poseidon. Bastava seguir as estrelas da maneira correta e seu navio chegaria ao porto desejado. Porém, se o barco se desviasse da rota, poderia chegar literalmente a qualquer lugar do Multiverso, talvez se perdendo para sempre!

Algumas rotas comerciais se tornaram tão conhecidas e navegadas que acabaram lentamente se tornando rotas seguras entre dois Planos. O mesmo acontecia com as rotas por terra. Caravanas fazi am o trajeto entre estes Planos com relativa segurança e, aos poucos, até mesmo pequenas fortificações e hospedarias surgiram, eventualmente se transformando em vilas e cidades. Com isso, uma grande massa de territórios conhecidos acabou se formando, recebendo o nome de Arcádia em homenagem a Árcade, filho de Zeus cujo espírito zela por todos os habitantes do Multiverso.

Apesar de existirem milhares de reinos no Multiverso, a imensa e esmagadora maioria dos habitantes deles nunca sairá de suas cida des natais. A quase totalidade sequer terá conhecimento da existência de outras realidades pois, para eles, todo o "Mundo Conhecido" se resume a alguns quilômetros ao redor da vila onde nasceram.

Em termos de RPG, isto significa que um Mestre pode jogar uma campanha de Arcádia por anos a fio em um único Reino sem nunca utilizar-se de nenhum monstro, criatura, viagem ou situação envolvendo outros Reinos.

Por outro lado, aventureiros costumam ser Exploradores do Multiverso e acabam entrando em contato com diversas culturas ao longo de suas carreiras, conhecendo raças e profissões diferentes, equipamentos fantásticos e culturas fabulosas.

Viajando através dos Planos

Existem infinitas maneiras de se viajar de um Plano para outro ou entre Reinos dentro do Multiverso. Algumas mais simples, outras mais arriscadas.

A maneira mais fácil é através das **Rotas Estabelecidas**. Estas rotas existem apenas entre os maiores e mais conhecidos Planos do Multiverso. Consistem em rotas que já foram mapeadas e exploradas por navegadores ou caravanas, através de caminhos conhecidos, geralmente através do Mar de Poseidon ou, em casos mais raros, em rotas terrestres. Nestas viagens, os Heróis não percebem a mudança de Bolsão, pois ela ocorre de maneira tão suave e gradual que, aos olhos do observador, tudo não passa de uma longa viagem normal.

Entre Bolsões menores, existem as **Trilhas** ou **Caminhos Conhecidos**. São estradas que levam de uma cidade à outra, entre dois Bolsões diferentes. Por não serem tão trafegadas quanto as Rotas Estabelecidas, estes caminhos passam por florestas, montanhas e outras regiões que podem ter criaturas ou monstros hostis. Desviar-se das trilhas normalmente não é recomendado, pois o viajante pode acabar perdido (quer dizer, chegar a um local completamente desconhecido ou simplesmente ficar perdido na floresta das fadas para sempre). Note que, mesmo que um viajante esteja perdido, se ele encontrar alguma criatura que saiba o caminho correto para algum lugar, basta seguir as orientações (se elas forem verdadeiras, claro) que o viajante poderá eventualmente chegar a um local conhecido novamente.

Uma observação importante é que TEMPO e ESPAÇO são grandezas absolutamente relativas em Arcádia. Se uma Rota Estabelecida entre duas grandes cidades demora vinte dias para ser feita, podem existir **Mapas Astrais** especiais que permitam a um viajante fazer este percurso em dois ou três dias (mas certamente seriam rotas mais perigosas e misteriosas).

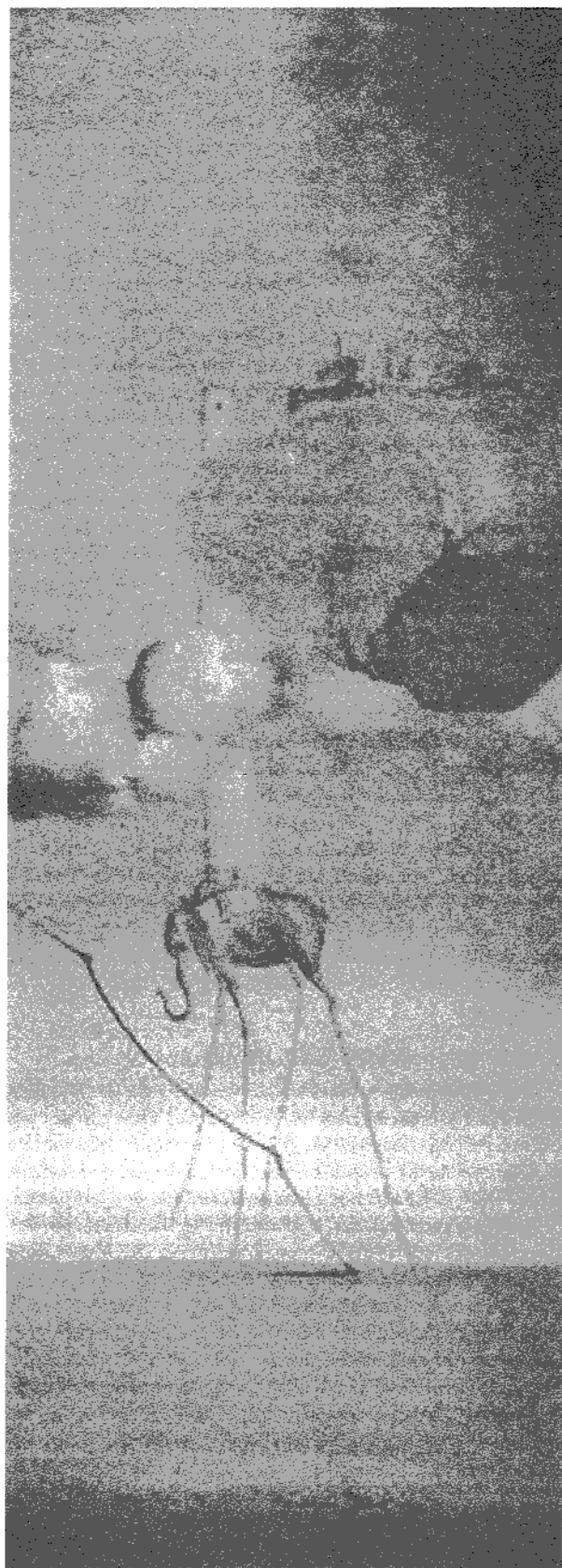
Por outro lado, podem existir vários mapas com trajetos entre duas cidades, seguindo através de caminhos diferentes. Tudo vai depender da técnica do Escriba que confeccionou os mapas. Mas via de regra, a maioria das viagens entre Bolsões maiores demora entre uma e duas semanas.

Alguns Bolsões possuem apenas uma ou algumas rotas de acesso, podendo inclusive ser controladas por alguma entidade. Um dos exemplos mais conhecidos é **Neokosmos**, que possui todos os caminhos por mar protegidos por Poseidon. Um viajante que se aventurasse em direção a Neokosmos sem o Mapa Astral correto fatalmente seria destruído por tempestades, furacões, monstros marinhos ou demônios do mar.

Outros Bolsões estão interligados entre si de maneira intrínseca, sendo obrigatório passar por um deles para se chegar ao outro. É o caso de Germânia e Halzazee. Germânia é o Bolsão intermediário entre a Nova Arcádia e um dos Reinos demoníacos governados pelo Mago-Demônio Halzazee. Existem outras maneiras de se entrar ou sair de Halzazee, através dos Reinos Subterrâneos, mas estas passagens são estreitas e não permitem manobras militares, sendo restritas a aventureiros e pequenos grupos de monstros errantes.

Outra forma de se passar de um Bolsão para outro é através dos **Reinos Subterrâneos**, que representam o Subconsciente Humano. É um complexo gigantesco de túneis e cavernas que percorre Arcádia em todo o seu subterrâneo, na maioria dos Bolsões. Através deles, por exemplo, pode-se chegar de Nova Arcádia aos Andes de Hi-Brazil em poucos dias de viagem (ao invés de quatro ou cinco semanas em um barco somados a uma viagem enorme dentro do continente), mas os perigos dos Reinos Subterrâneos compensam o tempo gasto. Os Reinos Subterrâneos são habitados por elfos negros, demônios foragidos do Inferno, criaturas bizarras, monstros e criaturas pegajosas de todos os tamanhos. Existem também cidades de anões e criaturas bondosas e eremitas misteriosos espalhados pelos quilômetros de túneis e cavernas. Dizem até que existe um outro mundo dentro da Terra, iluminado por um Sol Interior e povoado por dinossauros, que vez por outra escapam para a Terra (como o Monstro do Lago Ness ou os dinossauros africanos).

Um terceiro método de viagem entre Bolsões são os **Portais**. Um portal é uma passagem entre duas dimensões diferentes. Através de um Portal, a mudança entre os Bolsões é brusca e direta (por exemplo, um portal entre um reino polar e um reino desértico pode causar um choque térmico em quem o atravessar, pois será como se ela atravessasse uma membrana fina diretamente entre os dois universos). Um Portal normalmente está embutido em uma estrutura que se assemelha a uma porta (dois menires, dois obeliscos, duas árvores, uma porta esculpida na parede, um armário, um espelho, a superfície de um lago, etc) e pode ter qualquer tamanho (pequeno o suficiente para apenas uma fada passar até grande o suficiente para um exército marchar por ele). Portais podem ser permanentes ou serem ativados apenas em determinadas épocas do dia, mês, ciclo lunar ou ano, ou combinações destas condições.

Boa parte dos Bolsões menores só podem ser acessados através de Portais específicos. Muitos castelos de Magos poderosos são construídos desta maneira e todos os **Rituais de Tardis** (que envolvem baús, caixas, casas, barcos, mansões, torres e castelos que são maiores por dentro do que aparentam ser por fora) envolvem o uso de pequenos Bolsões Dimensionais.

Portais podem ser abertos para todos ou protegidos por senhas, códigos, runas, textos, mantras ou objetos de ativação (chamados **Chaves**). É impossível catalogar os portais, pois existem infinitas variações destes.

Existem também os chamados **Nodos**, que são regiões inteiras do Multiverso que funcionam como Portais. São pequenos Bolsões Dimensionais DENTRO de outros Bolsões maiores. Geralmente, são do tamanho de cidades, e podem aparecer ou desaparecer de uma maneira especial, de acordo com a vontade de seu governante. Alguns Nodos famosos são **Eldorado, Palmares**, a **Capital dos Súlfidos** e a **Guilda**, em Hi-Brazil, **Shangri-lá**, **Lanka** e **Madras** na Índia, muitos **Oásis** nos Reinos de 1.001 Noites e assim por diante. Para entrar em um Nodo, o viajante precisa possuir os **Mapas de Acesso** e saber a localização da região onde o Nodo está localizado.

Portais também podem ser acessados através de **Quadros** ou **Pinturas.** Alguns quadros mágicos encerram portais para outros Planos ou simplesmente para Bolsões Dimensionais dentro deles mesmos. Muitos dos **Reinos de Canvas** começaram a existir desta maneira.

O último método para viagens entre dimensões é o **Teleporte Avançado**, mas apenas os magos mais poderosos, deuses, semideuses e artefatos são capazes de fazer estes rituais.

As tempestades de Continuum

Todos os Bolsões estão em equilíbrio o tempo todo. Se muito material de um Bolsão começa a ser transportado para outros Bolsões dimensionais, pode acontecer o que os especialistas chamam de *Tempestade de Continuum*, que é uma maneira de estabelecer novamente o equilíbrio no Multiverso.

Ondas de Forma-Pensamento varrem os locais afetados e recolhem todo o material estranho de um Plano, retornando-os à sua região de origem. Isso explica porque existem tão poucos comerciantes de objetos de outras regiões. As tempestades ocorrem sobretudo em locais de transição entre Bolsões ou nas áreas fronteiriças, sendo mais raros nas grandes metrópoles.

O Tempo e o Espaço em Arcádia

Cada Campanha é única e cada universo de Campanha é único. Por existirem diversas histórias e lendas a respeito de cada assunto descrito nos Bolsões, o tempo e o espaço ocorrem de maneira totalmente próprios a cada Campanha, sendo independentes entre si. Chamamos a isto de **Realidade de Campanha.**

De uma certa maneira, o Mestre vai ser nosso co-autor. A Daemon forneceu as grandes engrenagens de RPGQuest, mas vai ser o Mestre quem dará os toques finais e pessoais de CADA Campanha. Por exemplo, um grupo que visite a Velha Arcádia pode chegar antes, durante ou depois da Queda de Tróia. Podem chegar na Bretanha antes, durante ou depois do reinado de Arthur; podem passar por Languedoc antes, durante ou depois da queda de Montségur; podem chegar ao Egito antes, durante ou depois da partida de Moisés e assim por diante. CADA vez que os Jogadores chegarem a um Bolsão diferente, o Mestre definirá o TEMPO e o ESPAÇO interconectado entre eles, estabelecendo uma **Relação Cronológica** entre os dois lugares para esta Realidade de Campanha.

Note que estas relações não precisam fazer o menor sentido em relação a qualquer outra cronologia que não seja a específica daquela Campanha! Por exemplo, os Heróis podem estar em Languedoc durante as primeiras batalhas de Carcassone e viajar até a Itália em busca da ajuda de Leonardo DaVinci, Grão Mestre do Priorado do Sião e Rosacruz, que poderá ajudá los a construir um tanque de guerra para lutar contra a Inquisição. Ou podem pedir ajuda a Merlin, a Gandalf, a Aleister Crowley ou até mesmo recrutar Hércules para auxiliá-los. Todos estes Personagens fizeram parte de períodos bem diferentes da história humana (e a maioria destes Personagens nem existiu realmente) mas, em Arcádia, todo o tempo é um só e todo o espaço é um só. O que vale em uma realidade de Campanha pode não valer em outra e vice-versa. Acontecimentos que nunca existiram em uma realidade podem ser fatores chaves da história de outra realidade e afetarão apenas os Personagens daquela Campanha.

Simples assim...

O Plano Astral

Plano Astral é o nome pela qual é conhecido o grande oceano de forma-pensamento no qual Spiritum, Arcádia, Inferno, os vales espirituais e todos os infindáveis planos de existência estão emoldurados. O Plano Astral inclui o *Aether*, matéria que envolve as diferentes orbes do universo. Ninguém (nem mesmo os deuses) sabem como ou por quê ele surgiu ou quem o criou. Imaginam que ele nunca tenha tido uma "origem" nem um fim, tendo existido SEMPRE.

O Plano Astral envolve todos os aspectos da Roda dos Mundos e principalmente serve como combustível para todas as magias, poderes e feitiçarias da orbe terrestre. Em sua forma mais pura, o Plano Astral é visto como brumas etéreas indefinidas, que são influenciadas pelas energias dos Planos e Semiplanos que estão mais próximos dele.

Mapas Astrais

Para se deslocar no Plano Astral, o viajante necessita de um Mapa Astral (que curiosamente é muito parecido com aqueles mapas feitos por astrólogos no mundo real). O Mapa Astral leva em conta dados de cada um dos viajantes, suas influências mentais, espirituais e planetárias, além de outros detalhes.

Para se confeccionar um Mapa Astral, o Aventureiro precisa dos conhecimentos arcanos corretos sobre o local onde deseja ir (as coordenadas deste local dentro da Roda dos Mundos), cuja dificuldade depende muito do local escolhido. Descobrir as coordenadas para chegar a uma cidade comercial de Arcádia ou de um vale espiritual criado por um mago aliado é relativamente simples, mas a chave para o palácio de Lúcifer é algo BEM diferente.

Normalmente, as coordenadas são tão complexas que os melhores mapas astrais conseguem levar os Aventureiros até algum lugar próximo de onde eles desejam (como nas imediações de uma cidade ou nos portões de um castelo). Locais como o interior do Inferno ou da Cidade de Prata estão MUITO, mas MUITO além dos poderes dos Personagens-jogadores!

Existem rumores de Mapas Astrais tão antigos ou complexos que são capazes de levar os espíritos dos viajantes para orbes fora da Terra ou até mesmo fora do Sistema Solar!

Tempestades Astrais

Um dos maiores problemas para os magos e viajantes despreparados são as tempestades astrais. Estes redemoinhos de energia mística são formados por resíduos mágicos de Rituais ou Nodos que acabam se acumulando em determinadas áreas do Plano Astral, formando grandes círculos etéreos que arrastam tudo que estiver em seu caminho.

Uma tempestade pode ser suficiente para arrancar os viajantes de onde estiverem e os levar até um local completamente desconhecido (nas melhores hipóteses) ou mesmo dilacerar seu espírito pela eternidade. Elas podem ser sentidas a distância e afetam apenas o plano espiritual.

As partes mais distantes do núcleo das tempestades podem ser atravessadas por viajantes, embora já tenham descrito a sensação como "atravessar uma tempestade de areia gelada". Existem Rituais capazes de criar redomas prismáticas capazes de agüentar a força destrutiva destas áreas mais afastadas da tempestade. Claro que existem tempestades mais fracas, que apenas atrapalham e atrasam as viagens entre os vales espirituais, forçando os viajantes a escolherem outros caminhos mais longos e menos perigosos (ou não...).

É difícil definir um tamanho para a área de uma tempestade, visto que ela se propaga em várias dimensões físicas e temporais, mas a maior tempestade astral detectada no Sistema Solar existe há algumas dezenas de milhares de anos e está localizada próxima da Orbe de Júpiter (e pode ser vista da Terra como um grande furacão na superfície do planeta, seis vezes maior do que a própria Terra!). Alguns sábios alegam que, na verdade, existe apenas UMA tempestade astral em todo o universo e todas as tempestades que nós já observamos são apenas facetas desta mesma anomalia espiritual e temporal.

Tempestades dificilmente passam por locais mais densos (habitados) de Spiritum, formando-se preferivelmente em regiões onde não há muita ordem de pensamentos ou organização nas energias místicas, embora existam rumores de criaturas capazes de viver perfeitamente dentro do clima caótico de uma tempestade astral como se fosse seu próprio habitat.

As Caravelas Astrais

Para realizar viagens entre os planos e vales espirituais, muitos Aventureiros preferem tomar as chamadas **Caravelas Astrais**, que possuem este nome porque muitas possuem realmente a forma de caravelas (embora a maioria delas tenha o formato de trens de ferro fechados ou barcos à vapor).

Estes meios de transporte entre os diferentes mundos podem ser acessados através de estações de trem ou portos astrais, localizados em áreas específicas destas cidades. Muitas dessas ferrovias possuem códigos ou chaves secretas para serem acessadas, como bilhetes especiais, conhecidos apenas por uma pequena parcela da população de magos que utiliza estes meios de transporte. São muito famosos em Arcádia, interligando todas as principais cidades da Nova Arcádia (na Velha Arcádia, caravelas e galeões ainda são os meios de transporte preferidos dos viajantes). As estações de trem formam uma complexa rede de linhas ferroviárias vitorianas entre Arcádia e a Terra (a própria Plataforma $9^{3/4}$ descrita pela escritora J.K. Rowling faz parte desta grande conexão).

As ferrovias da Nova Arcádia estão em uma região muito mais civilizada, cujo entorno é composto de bosques verdejantes protegidos por elementares e Elfos, mas os mares astrais que circundam Arcádia são regiões MUITO mais perigosas.

Afastando-se da costa das cidades da Velha Arcádia estão monstros marinhos semelhantes a dragões, que vivem no Plano Astral. Estes monstros translúcidos são conhecidos por atacarem embarcações e viajantes. Eventualmente, aparecem na Terra e são confundidos com serpentes marinhas (devido à tonalidade verde de seu ectoplasma).

Claro que as viagens entre cidades e postos comerciais muito conhecidas são bem mais tranqüilas. Descritas como rotas comerciais, de tão utilizadas, estas viagens são constantes e seguem caminhos bem patrulhados, sendo utilizadas pela maioria dos viajantes ocasionais e espíritos que necessitam de transporte para realizar alguma missão.

E, claro, sempre se pode alugar os serviços de barcos astrais independentes, clandestinos e até mesmo ilegais, para serviços mais "discretos". Por sua própria conta e risco!

Os Principais Bolsões

Descrevemos abaixo alguns dos principais Bolsões do Multiverso, onde a grande maioria das Campanhas será realizada. Eles estão apresentados em Ordem Alfabética.

Aeaea

[arquipélado e Nodo ligado a Velha Arcádia]

Constituído de 7 ilhas principais, este arquipélago surge a oeste de Velha Arcádiae é lar da feiticeira Circe, uma das mais poderosas magas do Multiverso. Circe vive no alto de uma colina na maior delas. Dizem que as ilhas são habitadas por diversos tipos de animais, resultados das transformações dos marinheiros e náufragos que chegaram inadvertidamente na ilha.

Abismo

[Bolsão espiritual]

Considerada uma das regiões mais perigosas e desconhecidas da orbe terrestre, o Abismo é a terra dos demônios refugiados de Tenebras, temida até mesmo pelos mais poderosos demônios de Arkanun.

Quando Tenebras foi definitivamente destruído, cerca de 15.000 anos atrás, os demônios mais poderosos do plano de Tenebras conseguiram vencer a Roda dos Mundos e refugiar suas energias espirituais em um bolsão equivalente a um vale espiritual, mas afastado o suficiente do tempo e do espaço para que não fosse tragado pela Roda dos Mundos como foram todos os outros habitantes de Tenebras.

Cada um destes demônios possui o poder semelhante ao de Shaitan. Se, por alguma razão, eles conseguirem escapar do Abismo em direção à nossa realidade, toda a orbe terrestre estaria seriamente ameaçada. Por isso, diversos postos de vigília, organizados tanto pela Cidade de Prata quanto pelas legiões de Lúcifer, estão dispostos ao longo de suas fronteiras mais afastadas. Mesmo assim, de tempos em tempos, surgem relatos de falanges inteiras de anjos ou demônios que desapareceram completamente nas bordas do Abismo sem deixar nenhum vestígio.

AFRIKA

(um dos 16 principais Bolsões)

Um dos continentes mais antigos de Arcádia, terra das planícies centrais, das savanas e das florestas impenetráveis.

Afrika é o universo da mitologia africana, com tribos seculares, minas de ouro perdidas e uma gama de animais e criaturas fantásticas. Está dividia em três grandes regiões:

A **Mavria**, composta pelas savanas e regiões tribais, povoada por tribos de guerreiros Yorubas, Pigmeus e Bantós, bem como pelos maléficos Zoi Mavros. Também é a terra da fantástica Ethiopia, governada pela rainha Salomé, onde dizem que reside a lendária fênix, e pelas Minas Perdidas do Rei Salomão. Esta região fica muito próxima ao Egito, possuindo diversas Rotas Estabelecidas entre elas, especialmente às margens do Rio Nilo, que cruza estes dois Bolsões..

As **Florestas Centrais**, grandes florestas densas no interior do continente, habitadas pelos Gorka e pelos Malkars, com regiões conhecidas como Reinos Perdidos (ondem vivem dinossauros e outras criaturas dadas como extintas)

As regiões das **Savanas**, onde vivem os homens-gatos, rhinos, algumas tribos Yorubas, uma fauna e flora gigantesca e fantástica e o terrível gigante Adamastor, em uma ilha próxima ao Cabo das Tormentas.

ALAMUT

(Nodo das 1.001 Noites)

Alamut é o nome da Fortaleza principal dos Hassassins, governada por Al Hassan I e protegido por centenas de guerreiros extremamente bem treinados. É formado por um castelo fortificado estabelecido no alto do monte Alamut, em algum lugar nos desertos das 1.001 Noites. Sua localização é imprecisa, pois somente aqueles que possuem os mapas corretos são capazes de encontrar esta fortaleza.

ARK-A-NUN

(Plano Material)

Existiu um dia, no passado, em que Ark-a-nun já foi exatamente como a Terra. Árvores cresciam em imensas florestas temperadas, rios abundantes eram habitados por toda uma fauna e flora muito semelhante à que existe hoje em nosso planeta e existiam vilas e cidades que seguiam mais ou menos os mesmos princípios de nossas vilas medievais.

Mas isso foi há MUITO tempo atrás...

Os feiticeiros de Arkanun descobriram através de pergaminhos e tomos perdidos, encontrados em ruínas milenares, as formas e os caminhos de manipulação da magia. Pouco a pouco, diversos Magos, Bruxos e Feiticeiros aprenderam a entender, controlar e criar seus rituais místicos, utilizando-os para seus fins pessoais. Muitos generais surgiram, apoiados por grandes vizires e magos conselheiros. Guerras cada vez mais sangrentas pelo domínio do território aconteciam, consumindo lentamente os recursos naturais e místicos do plano de existência.

Com o passar dos séculos, o ar, a água e a terra foram se tornando corrompidos pelos rituais demoníacos que os Sacerdotes utilizavam. Novos deuses e demônios foram descobertos ou ressussitados, através do conhecimento de novos pergaminhos e de feiticeiros que se aventuravam em vales espirituais há muito desabitados.

Ao longo do tempo, deformações demoníacas foram surgindo naqueles guerreiros que permaneciam muito tempo em contato com armas e armaduras místicas, bem como nos magos mais poderosos. Dragões e outras criaturas que não eram nativas daquele plano surgiram, assim como gárgulas e outros tipos de criaturas nunca vistas antes pelos arkanitas.

Mas a guerra continuou...

O céu tornou-se avermelhado, as águas tornaram-se escuras e as florestas definharam. Animais sofreram terríveis mutações, resultando em assustadoras bestas de guerra para atacar e destruir seus inimigos. Cidades inteiras foram devastadas e o deserto avançava passo a passo sobre a civilização.

Conforme a guerra ia tomando proporções maiores, as cidades que ainda restavam converteram-se em verdadeiras fortalezas impenetráveis, fechadas para estrangeiros. Os desertos tomavam mais de dois terços do planeta e as tempestades de sangue destruíam tudo que encontravam pela frente. Os animais de guerra das cidades derrotadas libertaram-se do cativeiro e agora dominavam as escassas florestas e vales que ainda restaram.

O calor e as areias avermelhadas dos desertos tornaram-se a paisagem dominante do mundo, junto com ruínas de cidades e torres escuras, contruídas com mármore negro.

Mais de setenta por cento do planeta foi destruído nas guerras místicas. O restante passou a viver em vilas ao redor de imensas torres, governadas por reis-feiticeiros, ou em cidades fortificadas e isoladas umas das outras. Durante as batalhas, todas as informações comuns se perderam, inclusive todos os registros de datas, eventos e até mesmo o calendário e as estações do ano. Cada cidade passou a adotar seu próprio calendário, baseado nos desejos de cada feiticeiro-rei.

Claro que existiam entre os magos pessoas bondosas e de caráter, mas eles acabaram sendo atacados pelos outros feiticeiros em sua busca pelo poder. **Xiutecuthli**, um dos maiores feiticeiros de Arkanun, conseguiu desenvolver um ritual que levou cerca de cinco mil arkanitas para a Terra. Estes seres misturaram-se à população primitiva local e formaram as bases da civilização asteca. Os trinta ou quarenta magos e clérigos mais poderosos do grupo, responsáveis pela execução do ritual formaram o panteão que hoje é conhecido como panteão asteca.

Outros dois magos, **Manko Capak** e **Hunapthu Itiu**, também descobriram os pergaminhos contendo os rituais para o transporte de arkanitas para a Terra e foram os dois últimos magos a conseguirem passar pelo véu antes da tempestade espiritual isolar permanentemente os dois planos materiais. Manko Capak tornou-se *Viracocha* o "deus" principal do panteão inca e Hunapthu Itiu (junto com outros doze magos que realizaram o terceiro ritual, anterior ao de Manko e Hunapthu) e tornaram-se os "treze deuses maias".

Estas civilizações viveram e se desenvolveram pacificamente na América Central e do Sul durante mais de um milênio, até que os europeus, influenciados pelos anjos de Paradísia e em parte pela Inquisição, aportaram no Novo Continente e organizaram uma matança sistemática destes grupos, resultando na extinção completa destas civilizações. Em Arcádia, remanescentes destas civilizações existem até os dias de hoje.

Avalon

[Nodo ligado ao Bolsão da Bretanha]

Avalon vem do celta *Abat* (maçã), conhecida como a "Ilha das Maçãs". Avalon é o local lendário onde Jesus Cristo e seu filho seguiram com José de Arimatéia após escapar da crucificação. O garoto permaneceu junto com os Druidas em Glastonbury.

Avalon é uma ilha cercada de névoas, impossível de ser avistada sem os Mapas adequados, onde residem as fadas. Avalon É governado por Morgana Le Fay, uma das mais poderosas Bruxas de Arcádia.

Bretanha

[um dos 16 principais Bolsões]

As terras de **Avalon** e **Camelot**. Representa a Inglaterra mítica, com Camelot como sua capital. Seus domínios extendem-se desde o lendário lago Ness, ao norte nas Highlands, até os templos de pedra de Stonehenge, ao sul. Seu rei é Arthur Pendragon e seu principal feiticeiro é Merlin, conselheiro da Távola Redonda. Os principais opositores do rei são Mordred e a perigosa Morgana Le Fay.

Nas florestas da Bretanha, os Pictos e o povo-pequeno fazem alianças com as fadas de Nova Arcádia para derrotarem a ordem estabelecida e tomarem para si os territórios da Bretanha.

Um dos pontos mais conhecidos é Stonehenge, o mítico portal protegido pelos Druidas capaz de projetar Mapas Astrais para qualquer ponto do Multiverso.

Ao norte da Bretanha ficam as **Highlands**, que é um Bolsão interligado com a Bretanha, onde Willian Wallace comanda os escoceses em uma luta sem fim contra os ingleses do sul do Continente. Muitos guerreiros das Highlands fazem acordos comerciais com os Vikings e com outros navegadores de Midgard.

Castelo de Morpheus

[Nodo Independente]

Localizado no coração do Sonhar, o Castelo de Morpheus é uma das construções mais impressionantes de toda a existência. Em primeiro lugar, ele está sempre mudando de aparência: suas paredes, torres, escadarias e vitrais estão em constante movimento e modificação, refletindo o humor de seu governante.

Logo na entrada, o portal principal é guardado por um dragão, um grifo e um pégasus, além de alguns outros guardas invisíveis. Lorde Morpheus vive solitário em seu castelo, acompanhado apenas por um corvo e por um bibliotecário responsável pelos registros de seu reino.

Morpheus possui o poder de conjurar qualquer objeto que desejar de dentro dos sonhos de qualquer Personagem da Terra, o que o faz uma das entidades mais poderosas de toda a orbe terrestre.

Morpheus possui o domínio completo e absoluto sobre o Sonhar. Ele controla a existência de todas as criaturas em seu domínio, podendo criá-las ou destruí-las apenas com sua vontade.

Por seus milênios de convivência com os mortais, Morpheus acabou simpatizando com eles, sempre intervindo a seu favor quando necessário. Curioso e interessado na mente humana, Morpheus já visitou a Terra incontáveis vezes, fazendo diversos amigos e conhecidos em suas viagens e influenciando o trabalho de centenas de escritores em todas as eras.

Morpheus é descrito como um velho envolto em uma capa negra que pode formar asas gigantescas, capazes de levá-lo a qualquer lugar de seus reinos quase instantaneamente. Também carrega um saquinho com areias místicas, capazes de fazer qualquer Personagem dormir na Terra ou criar qualquer tipo de objeto real que desejar (e tais objetos são permanentes enquanto ele desejar).

O embaixador do Sonhar na Terra chama-se Neil e vive em uma mansão nos arredores de Londres, na Inglaterra.

Colégio Invisível

[Nodo Independente]

Fundado em 1º de abril de 1858, a Sociedade Parisiense de Estudos Espirituais tornou-se uma das escolas de magia mais influentes da França, contando com membros nos mais altos escalões políticos e econômicos. Muitos desses membros também eram membros dos Iluminados e dos Templários e utilizaram o conhecimento mútuo para realizar grandes feitos e aventuras em prol da humanidade no combate ao controle e censura feitos pela Igreja.

No final do Século XIX, a Sociedade Parisiense criou um vale espiritual imenso onde estabeleceu um colégio, chamado pelos estudiosos de Colégio Invisível. O vale pode ser acessado de qualquer lugar do mundo, através de um ritual secreto conhecido apenas pelos membros mais antigos dos Estudiosos do Umbral.

O colégio lembra uma grande mansão, localizada no centro de uma floresta belíssima que faz fronteiras com Arcádia, com o Umbral e com a Terra, de onde os alunos podem planejar suas viagens espirituais e estudos. Esta mansão reúne estudantes de todas as partes do mundo, de todas as religiões, raças e credos, todos unidos pelo desejo de libertar a Terra das forças da tirania dos anjos da Cidade de Prata.

O colégio conta com professores muito famosos, como Madame Blavatsky, Henry Olcott e até mesmo filósofos como Aristóteles, Nietzche e Hobbes. Apenas membros do Colégio Invisível e dos Estudiosos do Umbral têm permissão para acessar o Colégio Invisível, mas de acordo com as regras, podem levar convidados por curtos períodos de tempo. O colégio dispõe de quartos para infinitos convidados (afinal, o vale espiritual não está limitado à regras de física ou lógica, podendo expandir-se de acordo com as necessidades). O estudioso é responsável por seus convidados pela duração de sua visita, de acordo com as regras gerais de hospitalidade nos Reinos Espirituais.

Egito

[um dos 16 principais Bolsões]

As Terras Douradas de Rá, conhecidas por suas pirâmides gigantescas e por suas vilas e templos dispostos ao longo do mítico rio Nilo, que cruza diversos Bolsões.

Algumas das cidades mais importantes de Arcádia, como **Alexandria**, com a maior e mais importante biblioteca conhecida do Multiverso, rivalizada apenas pela biblioteca do Vaticano, e **Cairo**, a maior cidade do Egito, onde ficam as três pirâmides mais famosas, templos iniciáticos de diversas religiões, estão localizadas nestes Reinos. Alguns dos Personagens mais importantes do Egito são Moisés, Akhenaton, Cleópatra, Nefertitti e Osíris.

Fairyland

[Bolsão acessível através de Nova Arcádia]

Fairyland são as Terras dos Contos de Fadas. Fairyland possui bosques e florestas mágicas, habitados por todo tipo de seres encantados, mas também bruxas, goblins, gigantes, trolls e lobos, além de outras criaturas igualmente perigosas.

Fairyland possui muitos Bolsões de tempo-espaço diferentes para cada realidade de Campanha. O Mestre precisa decidir onde e quando os Personagens estarão relacionados com cada um dos contos de fada que entrarem em contato.

Fairyland é uma região com muitas vilas medievais, muitos castelos lindíssimos e torres onde vivem magos, fadas e príncipes encantados. Sua organização funciona de maneira muito semelhante às cidades-estados da Velha Arcádia, onde cada cidade principal, seu castelo e seus arredores possui total autonomia em relação às outras.

Fairyland abriga muitos portais para outros Nodos e Bolsões, pois sua própria estrutura não deixa muito claro onde um Bolsão termina e outro começa.

Os Personagens mais famosos de Fairyland incluem o Alfaiate Valente (Caçador de Gigantes), os irmãos Ninillo e Nenella (a rainha dos alces mágicos, transformada em um alce fêmea por um encantamento de sua Bruxa Madrasta), Cinderella, os Músicos de Bremen, o príncipe Sapo, o Cisne Dourado, Hansel e Gretel, Chapeuzinho Vermelho, Rapunzel, Branca de Neve, a Bela Adormecida, a Bela e a Fera e muitos outros, além de Esopo, la Fountain, Carouche dos irmãos Jacob e Wilhelm Grimm, que passeiam pelas vilas e cidades recolhendo contos, poemas e histórias para seus livros de fábulas e contos.

Fiddler´s Green

[Nodo ligado à Nova Arcádia]

Uma terra calma e tranqüila, onde os marinheiros aposentados vão para descansar e terminar seus dias. Para acessá-la, basta segurar um remo nas costas e andar pelas florestas e bosques de Nova Arcádia. Se o Personagem preencher os pré-requisitos do Bolsão, Fiddler´s Green abre suas portas e o viajante chega até a vila, onde pode descansar em paz o resto de seus dias.

Fortaleza de Ossos, A

[Nodo em Ark-a-Nun]

Apesar dos europeus terem sido responsáveis pela maior parte da destruição dos arkanitas na América, em 1576 ocorreu o maior e mais terrível ataque contra eles, organizado pelos magos da Ordem Corrosiva a pedido de um demônio de Infernun chamado **Mictlantecuhtli**, inimigo mortal de Manko Capak. Com um ritual poderosíssimo, os magos corrosivos infectaram os incas e astecas com uma variação de tifo que matou mais de dois milhões de pessoas em um único ano. Os ossos dos mortos eram dissolvidos na Terra, sendo transportados para Arkanun, onde foram usados na construção da Fortaleza de Ossos, morada de Mictlantecuhtli.

As almas de muitos dos maiores guerreiros astecas ficaram aprisionadas na Fortaleza de Ossos, como servos e protetores do demônio Mictlantecuhtli.

Fortalezas Trevosas, As

[Nodo ligado ao Umbral]

Ao contrário das cidades do Umbral, as fortalezas não permitem o livre-acesso das pessoas da Terra. Construídas de diversas maneiras, muitas delas possuem milhares de anos e inúmeras defesas contra as forças do bem e da luz. São locais inespugnáveis, onde simples missões de mensageiros já são consideradas extremamente perigosas. Estas fortalezas ficam nas regiões mais sombrias e afastadas do Umbral, distante muitos dias de viagem de qualquer local seguro para os aventureiros.

Germania

[um dos 16 principais Bolsões]

O Território da Guerra. Recoberto por densas florestas temperadas, Germania é palco da guerra eterna entre os orcs e goblinóides prussianos aliados de Halzazee e os Arcádios, em um universo semelhante ao da primeira guerra mundial, mas com magia e máquinas fantásticas à vapor.

O território conhecido como Germânia fica nas fronteiras da Velha Arcádia e foi invadido pelas máquinas de guerra à vapor goblinóides. A tecnologia deste local se assemelha à disponível na Terra durante o período vitoriano, com a diferença que os goblins engenhoqueiros construíram diversas armas de combate à vapor, como aranhas mecânicas, exoesqueletos à vapor, máquinas de combate e golens animados para combater os exércitos germanos.

As batalhas são travadas em trincheiras nos reinos de Halzazee, com os humanos e elfos avançando lentamente em direção ao coração do inimigo. Muitos generais de Halzazee são espíritos de líderes nazistas que estavam no Inferno e foram recrutados pelas forças demoníacas para liderar ataques contra Velha Arcádia. Mais de uma vez os ataques se tornaram tão intensos que magos como Gandalf, Merlin e Hermes foram necessários para equilibrar a batalha.

Grandes Florestas

[Reinos que permeiam todos os Bolsões]

Avançando sem rumo nas Florestas de Nova Arcádia ou qualquer outra grande floresta do Multiverso, fora das Rotas Estabelecidas, pode levar o viajante a chegar nas chamadas *Grandes Florestas*, ou *Florestas-sem-fim*. Uma região que se estende por centenas de quilômetros em todas as direções, coberta por vegetação densa de todo tipo, especialmente pinheiros, carvalhos e coníferas gigantescas, cuja altura pode chegar facilmente aos 100m, habitado por uma infinidade de seres.

Como destaque, podemos citar as vilas dos Woks e Ewookys, as tribos de ents gigantescos, a Floresta Petrificada e as árvores-cidade das fadas e sprites. Muitas vilas élficas e sílfidas também podem ser encontradas nas regiões mais centrais do Bolsão.

As florestas também são habitadas por lobos, ursos e diversos animais perigosos. Orcs, Gnolls, Hobgoblins e outros goblinóides vivem nas regiões mais escuras das florestas, sempre à espreita de visitantes incautos.

Um dos Personagens mais famosos destes Bolsões é o lenhador gigante **Paul Bunyan**, sempre acompanhado de seu touro gigante e azulado chamado **Babe**.

Halzazee

[um dos 16 principais Bolsões]

Reinos fronteiriços com o Inferno, lar dos maléficos demônios, orcs, goblinóides e todas as criaturas sombrias de Arcádia. São terras devastadas, habitadas por bruxas, mortos-vivos e toda sorte de criaturas do mal. Aprisionados nestas terras nebulosas, vilas medievais no estilo da europa oriental tentam sobreviver aos domínios dos senhores do caos.

Halzazee é uma parte sombria do território do Multiverso. Dizem que seus demônios principais (Cthulhu, Nyarlathothep, Dagon, Azathoth e outros) não são da Orbe Terrestre, mas uma força demoníaca alienígena. Estes principais deuses estão espalhados pela própria tapeçaria astral do Multiverso e do Abismo, com seus cultistas estabelecidos em vários dos Bolsões principais.

Avançando em direção ao coração de Halzazee, as estrelas se tornam erráticas nos céus e os Mapas Astrais param de funcionar. Castelos cinzentos e construídos com ossos dão lugar à paisagem semelhante à de Arkanun ou Infernun, com grandes dragões-demônios comandando pequenos feudos de mortos-vivos e almas condenadas de Arkanitas.

Anjos Caídos e outras criaturas também podem ser encontradas nesta região, assim como alguns portais e rotas para alguns dos círculos do Inferno de Dante. Existem caminhos do Inferno para Velha Arcádia, mas estas passagens estão protegidas por Hades e seus servos, sendo de difícil passagem para os demônios.

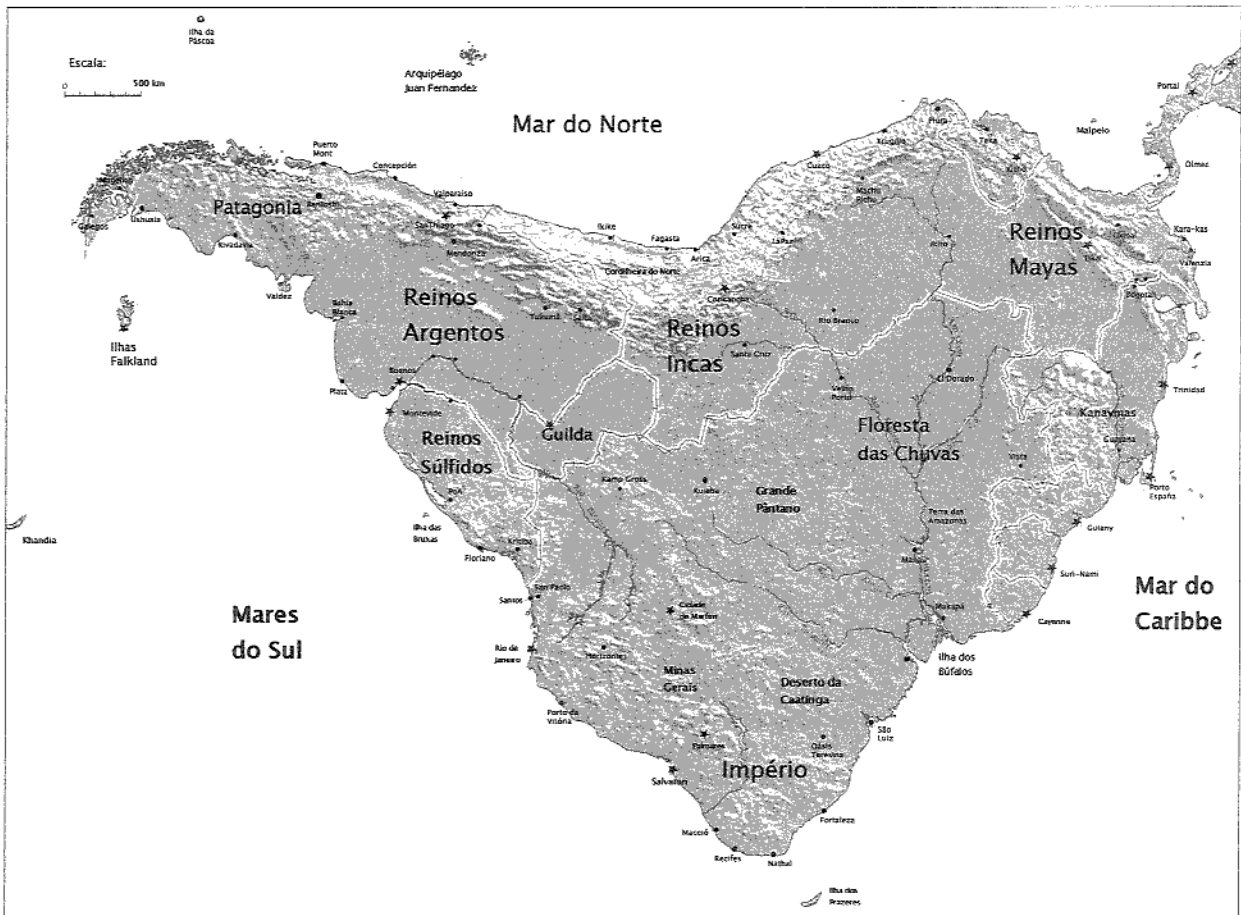
Hi-Brazil

[um dos 16 principais Bolsões]

A Terra Prometida. De geografia idêntica à do continente sul americano da Terra, Hi-Brazil é um continente de muitas oportunidades e muitas raças fantásticas, talvez um dos mais interessantes de todo o Multiverso.

Hi-Brazil é o nome do principal território do continente, cujas maiores cidades são **San Paolo** (a cidade de *concretus*) e o **Porto do Rio de Janeiro**, bem como a **Cidade de Marfim**, onde os principais magos hibrazileiros se reúnem, e **Campinas**, o condado dos Halflings.

O território das **Minas Gerais** engloba a região entre Hi-Brazil e o Império e é governada pelos anões. Dentro dela existem inúmeras passagens para os Reinos Subterrâneos, com ligações para praticamente todas as regiões montanhosas do Multiverso. O **Porto da Vitória** e **Horizontes** são as principais cidades deste Território.

O **Império** é uma região desértica localizada ao sul do continente, governada com mão de ferro por uma entidade alienígena conhecida como Imperador. Escravistas, seus governantes foram responsáveis por capturar e escravizar diversas tribos afrikanas, especialmente os *Yorubas*, *Bantos* e *Pigmeus*, para que trabalhassem em suas minas de ouro e plantações de açúcar. As principais cidades são **Salvatori**, **Maceió**, **Recifes**, a **Grande Fortaleza** e o **Oásis Teresina. Palmares**, a cidade mística dos ex-escravos também está localizada neste território.

A **Floresta das Chuvas** cobre quase um terço do território continental. Mescla-se com o grande Pântano Central e com os Impérios Aztecas e Mayas ao norte. Existe um pequeno território habitado por Amazonas nesta região.

Os **Reinos Mayas** estão localizados ao norte do continente e são caracterizados pelas interessantes pirâmides e cidades escondidas na floresta. Podemos destacar a ilha de Malpelo, as cidades de **Kara-kas**, **Valenzia**, **Ikito** e **Uxmal**.

Os **Reinos Incas** acompanham quase toda a região norte do continente, fazendo uma fronteira natural com Hi-Brazil através da Grande Cordilheira. Suas principais cidades são **Cuzco**, **Nazca**, **Ikike**, **Fagasta** e **Machu Pichu**.

Ao sudoeste do continente ficam os **Reinos Súlfidos**, parentes distantes dos Elfos e servos da rainha Súlfida, de Nova Arcádia.

A oeste do continente estão os **Reinos Argentos**, descendentes dos romanos, dos quais herdaram muitas tradições e o estilo de seus exércitos. Suas minas de prata são conhecidas em todo o Multiverso. E no extremo oeste do continente fica o território gelado da **Patagônia**, lar dos maiores dragões brancos de Arcádia. As ilhas Falkland pertencem a Oberon e Titânia, que costumam passar o verão em seu castelo. O dragão prateado Woodward é o protetor das ilhas.

E sobrevoando o continente está a maravilhosa **Ilha Voadora de Flexus Pulsher**, uma maravilha tecnológica e mágica construída por um dos maiores engenheiros do Multiverso.

Hyboria

[Bolsão afastado, de difícil acesso]

A Hyborea ou Hyperborea é um reino muito distante, localizado no norte do Multiverso, após as planícies geladas, onde o Clima volta a se aquecer. Foi descrito para a Terra pela primeira vez por sir Robert E Howard e seus Personagens mais importantes são Conan, o rei Kull e a guerreira Sonja.

Ilha da Caveira

[em algum lugar do Mar de Poseidon]

Uma ilha primitiva, habitada por tribos Afrikans que guardam uma gigantesca e inacessível muralha de pedra, construída para manter os dinossauros e monstros no interior da ilha. Dizem que existe um gigantesco gorila aprisionado atrás das muralhas da Ilha da Caveira, chamado pelos nativos de **rei Kong.**

Ilhas e Rochas Periféricas

[Nodos e Bolsões menores]

Como já foi dito anteriormente, nas bordas do Multiverso, onde este plano toca o Reino de Spiritum e do Sonhar, existem diversas regiões que ainda estão em estado de aglutinação. Energias que já foram formadas mas que ainda não se estabilizaram, nem como parte do Sonhar, nem como semiplanos. Estas regiões são chamadas de Ilhas ou Rochas.

Envoltas em brumas espirituais, estas áreas podem ser consideradas como instáveis, erodindo ou aumentando de tamanho com o tempo. Não são recomendadas para quem procura um local para estabelecer uma base ou residência, mas pode ser utilizada como esconderijo temporário por quem não quer ser encontrado.

Ilhas nas Nuvens

[espalhadas pelos céus do Multiverso]

Algumas nuvens são compostas de uma mistura de pedra-pomes, fluidos mágicos, carvorita, rituais mágicos e certos gases que as tornam capazes de sustentar material sólido.

Existem centenas de ilhas e castelos voadores em Arcádia, cujos tamanhos variam de alguns metros a vários quilômetros de raio, podendo ser habitados ou não. Os mais famosos e conhecidos são:

A Fortaleza de Flexus Pulsher. Uma maravilhosa montanha voadora que comporta uma cidade mercadora e uma fortaleza de ataque e defesa completa, criada pelo mago Flexus Pulsher de Hi-Brazil. Ela permanece em uma trajetória circular e planejada ao redor do continente, fazendo paradas sobre as principais cidades mercantes de cada região.

O castelo do Gigante. Localizado em algum lugar sobre Fairyland, é morada de um gigante e pode ser acessado através de métodos tradicionais voadores ou de feijões mágicos, que abrem um caminho específico para se chegar até lá.

Laputa. Um castelo voador construído por um povo de grande tecnologia e habitado por cientistas, matemáticos e estudiosos, que dominam os campos do magnetismo e os utilizam para manter o castelo flutuando. Seu rei é um déspota, que governa a cidade com mão de ferro. Foi descrito por Johnattan Swift no livro "As Viagens de Gulliver".

O Castelo de Vapor. Na verdade, um castelo que flutua auxiliado por grandes máquinas a vapor, cujos gases exalados na parte inferior do castelo formam uma grande nuvem que acaba ocultando as vistas do castelo das pessoas que estão no chão. Por onde ele passa, o céu fica parcialmente encoberto por nuvens provenientes de seus motores.

Índia

[um dos 16 principais Bolsões]

Também uma das civilizações mais antigas do Multiverso. A Índia é recoberta de florestas tropicais, onde cidades de pedra do período Lemuriano descansam, protegidas por seus deuses e monstros de muitos braços. Algumas das mais sábias raças do Multiverso foram criadas neste reino.

A India está dividida em quatro territórios principais: **Lanka**, **Madras**, **Indu** e as montanhas do **Nepal** ao norte.

Da India estão os principais Caminhos para o **Continente Perdido de Mu**, bem como para os diversos Nodos de cidades perdidas como **Shangri-lá** e a cidade de pedra de **Angkhor**.

Inferno

[Bolsão espiritual isolado]

Um dos maiores vales espirituais. Tão grande que passou a ser considerado um Plano Espiritual a partir do século XIII, com a descrição do viajante astral Dante Allighieri.

A origem de tudo está relacionada à **Guerra Celestial.** Assim que a luz divina criou nosso universo, uma sombra foi projetada dela, pois não existe luz sem a escuridão. Assim sendo, a primeira entidade que surgiu na orbe terrestre após a chegada do Demiurgo foi Satan (Shaitan no original hebraico).

Da mesma forma que Jeovah, Shaitan não possui um Avatar (como os hindus chamam a representação física de um deus na Terra), constituindo uma essência maligna por sua própria natureza. Satan permaneceu acompanhando a evolução dos mundos e observando durante milênios, encarnando uma fração de Spiritum ainda sem nome definido.

O Inferno começou a ser formado oficialmente com a derrota das legiões de Lúcifer na Primeira Guerra Celestial. O encontro do comandante das legiões angelicais com o espírito de Shaitan formou as bases do que seria conhecido como "o Fosso", onde habitavam os anjos caídos e onde hoje fica localizado o nono e mais profundo círculo do Inferno.

Com o passar dos séculos, outros demônios foram se agrupando ao redor do Fosso, atraído pelo mesmo tipo de forma-pensamento maligna. Hades, Set e outros deuses dos reinos subterrâneos formaram pequenos vales espirituais que acabaram se agregando ao Fosso ao longo do tempo, aglutinando-se em uma região espiritual cada vez maior.

A partir de 2000 a.C., a queda de Baalzebub, Astaroth e outros deuses acrescentou novas áreas ao "Reino Subterrâneo", que era o nome daquela região nesta época. Com a chegada de diversas legiões de demônios, tornou-se necessária a formação de círculos específicos para que os demônios pudessem melhor se alojar no Fosso.

O termo "Círculo" não é exatamente preciso, porque na verdade, as regiões não são exatamente circulares. Existem bordas elípticas, grandes planaltos e regiões intermediárias, bem como algumas passagens diretas de círculos mais afastados para os mais internos. Estas regiões estão dispostas umas sobre as outras, como grandes camadas dimensionais que não obedecem nenhuma lei física conhecida (o que torna o Inferno realmente difícil de mapear!).

A partir deste período, o Inferno foi tomando lentamente a forma que possui nos dias de hoje, com a ajuda das legiões romanas derrotadas pelo cristianismo, até ser mapeado pelo explorador Dante Allighieri, em um tratado sobre o Inferno conhecido como "A Divina Comédia". Depois disso, pouca coisa mudou na estrutura do Inferno.

Segundo Dante, os círculos são em número de nove, alguns deles subdivididos. São eles:

0- Antes do rio Aqueronte: nesta parte ficam as almas dos ignavos e, mais próximos ao rio, as almas dos recém-mortos, que devem embarcar com Charon.

I- Limbo: neste nível ficam as almas daqueles que não foram batizados. Existe um templo grego neste círculo, habitado pelos sábios da Antigüidade que, embora não batizados, tiveram uma vida virtuosa. Existe também um castelo, sete vezes de muros altos cercado, que para se chegar até ele é necessário cruzar sete portas. Neste castelo vivem, entre outros, Enéias, César, Camila, Márcia, Lucrécia, Tarquino, Cornélia, Platão, Sócrates, Tales, Zeno, Heráclito e Anaxagora. Orfeu, Túlio, Ptolomeu e Sêneca, além de Virgílio.

Minos guarda a porta do segundo círculo e diz ao condenado para onde se dirigir.

II- Reino dos Furacões: neste círculo são castigados os luxuriosos, que ficam sendo jogados e arrastados nas pedras por furacões e tornados.

III- Gula: No terceiro círculo estão os gulosos, cuja pena consiste em ficarem prostrados debaixo de uma forte chuva de granizo, água e neve, e serem dilacerados pelas unhas e dentes de Cérbero, o cão de 3 cabeças..

IV- Averentos: O quarto círculo é protegido por Plutão. Nele estão encarcerados os avarentos, que são condenados a arrastarem enormes pesos e correntes, sacos contendo milhares de moedas de ouro. Também próximo ao rio Estiges, milhares de avarentos, cujas mãos não tem dedos, ficam se batendo o tempo todo e tentando pegar as moedas de ouro que brotam de fontes.

V- Ira: Na outra margem do rio Estiges fica o quinto círculo, lar dos irascíveis e os acidiosos. A roda da fortuna fica neste círculo. A cidade de ferro habitada pelos demônios chamada Dite se encontra neste círculo, em uma ilha.

VI- Herégia: Neste círculo ficam os hereges, aprisionados em tumbas abertas que exalam odores terríveis. Este círculo é coberto de covas, sepulturas e tumbas. Os demônios que residem aqui moram em mausoléus.

VII- O **sétimo círculo** é considerado o primeiro dos círculos inferiores e é guardado pelo Minotauro. É onde ficam os violentos. Este círculo é dividido em 3 compartimentos:

VII-1- Um rio de sangue borbulhante, onde são punidos os que foram violentos com os outros ou com as posses dos outros. Os tiranos também ficam aqui. Centauros ficam de prontidão para flechar quem tentar sair do rio.

VII-2- Nesta área são punidos os violentos contra sí mesmos, que ficam presos na forma de grandes árvores, cujas folhas negras as hárpias arrancam; os dilapidadores dos próprios bens ficam soltos nestas florestas, sendo constantemente dilacerados por cães, e se reformando em seguida. O Bosque dos Suicidas fica bastante próximo da Floresta Negra das Hárpias.

VII-3- O terceiro compartimento é um deserto de areias escaldantes, onde ficam os violentos contra Deus, contra a natureza e contra as artes. Neste compartimento, há ainda um lago de sangue, onde ficam os sodomitas. Os violentos contra as artes são obrigados a carregarem pesadas bolsas com os objetos que destruíram, e o brasão de suas famílias. Este compartimento é guardado por Gerion.

VIII- Malebolge: o oitavo círculo trata dos fraudulentos e está dividido em dez compartimentos concêntricos.

VIII-1- No primeiro compartimento são punidos com açoites das mãos dos demônios os alcoviteiros.

VIII-2- Nesse compartimento jazem em esterco os aduladores e as mulheres lisonjeiras.

VIII-3- Neste compartimento são punidos os simoníacos (o mercador das coisas sagradas). Estão eles, de cabeça para baixo, metidos em buracos no fundo e nas encostas dos compartimentos. As plantas dos pés, que estão fora dos buracos, são queimadas por chamas. Neste compartimento está o papa Nicolau III.

VIII-4- No quarto compartimento são punidos os impostores que se dedicaram à arte divinatória, que tem o rosto e o pescoço voltados para as costas, pelo que são obrigados a caminhar ao reverso.

VIII-5- Neste compartimento são punidos os trapaceiros que negociaram os cargos públicos ou roubaram seus amos e senhores. Eles ficam mergulhados em piche fervendo, vigiados por demônios armados com tridentes para abrir a barriga dos que tentarem escapar.

VIII-6- Os hipócritas são condenados a vestir pesadas capas de chumbo dourado.

VIII-7- Os ladrões ficam no sétimo compartimento, em um fosso cheio de serpentes horríveis que os picam, matando-os de uma morte agonizante, e depois renascendo das cinzas ou se transformando em serpentes também.

VIII-8- Em altas chamas, os maus conselheiros são punidos com severidade, queimando pela eternidade e renascendo das cinzas para queimarem novamente. Diômedes e Ulisses estão neste compartimento.

VIII-9 Aqui encontram-se os semeadores de cismas e escândalos civis e religiosos. Maomé está preso aqui. Vão sendo retalhados lentamente pelas espadas dos demônios.

VIII-10. Nesse compartimento ficam os falsários, que são punidos com úlceras fétidas e enfermidades nauseantes. Aqui se encontram os alquimistas, pesquisando sem sucesso uma cura para as enfermidades à que são submetidos. Os falsários de moedas sofrem de uma terrível sede. Os que falaram falsamente são atacados por uma febre eterna.

IX- O último círculo, dividido em quatro compartimentos cobertos de gelo e neve:

IX-1- Caína: nesse compartimento estão os traidores do próprio sangue. Seu governante é Caim.

IX-2- Antenora: nesse compartimento estão os traidores da pátria e do próprio partido.

IX-3- Ptoloméia: o lago congelado onde estão enterrados parcialmente os traidores dos amigos.

IX-4- Judeca: estão os traidores de seus benfeitores. O castelo de Lúcifer fica nesta parte do Inferno.

Languedoc

[um dos 16 principais Bolsões]

O equivalente mítico do sul da França, terra dos Cátaros e dos Cavaleiros Templários, e também única região verdadeiramente cristã de Arcádia. Apesar dos ataques constantes da maléfica Inquisição, Languedoc permanece com um dos mais importantes centros de cultura de Arcádia.

As lendas dizem que o Santo Graal está protegido em algum dos castelos e monastérios Cátaros, a salvo das garras do Vaticano.

Suas principais cidades são **Carcassone**, **Foix** e **Montségur**.

Londinum

[Nodo ligado a Bretanha e a Nova Arcádia]

Londinum reflete os pensamentos da Londres vitoriana no final do Século XIX. Governado pela rainha Vitória e pela família real britânica, ao redor do imponente Big Ben, Sociedades Secretas e Herméticas (como a Maçonaria, Golden Dawn, *Argenteum Astrum*, Isis-Urantia e Ordo Templi Orientis) estudam a fundo as origens do Multiverso e os poderes dos Deuses.

Uma cidade baseada na força da energia à vapor e do misticismo, habitada por figuras ilustres como Sherlock Holmes, Aleister Crowley, Madame Blavatsky, Claude Debussy, Lord Byron, Mary Shelley, Robert Louis Stevenson, Edgard Allan Poe, Michael Faraday e muitos outros.

Em Londinum podem ser encontradas plataformas de trem para boa parte das cidades mais modernas de Arcádia.

Metrópolis

[cidade espiritual de Paradísia]

A origem de Metrópolis está ligada à lenda da batalha celestial entre Bel Meridath e Leviatã. Após o terrível combate entre estes deuses, a serpente Leviatã foi destruída no Plano Astral e materializou-se em Paradísia. Caindo dos céus, abriu com o impacto de sua queda uma cratera de profundidade quase infinita. Essa cratera, chamada pelos anjos de Fosso, existe há aproximadamente dez mil anos.

O clima da região foi drasticamente alterado pela chegada de tão maléfica criatura. Ao redor do fosso ergueram-se 7.777 colinas, formando um vale gigantesco, parecido com a bocarra aberta de um tubarão, com quilômetros de diâmetro.

Leviatã jazia quase destruído no interior da cratera e de seu ventre fumegante nasceram seus filhos: anjos horrendos cuja única função seria proteger seu criador. Estas aberrações foram chamadas pelos sábios de keepers (guardiões).

Segundo as lendas, incontáveis keepers levaram um milênio para escalar o Fosso até a borda do **Vale de Leviatã** e outro milênio construindo as bases da cidade de Metrópolis. Durante a construção da cidade, espíritos maléficos, demônios e espectros foram atraídos pela energia negativa e também estabeleceram-se em Metrópolis, erguendo templos e torres.

Sobre cada colina criada pela queda de Leviatã foi erguido um templo em homenagem a um deus morto. Com o passar dos séculos, algumas dessas criaturas evoluíram, tornando-se o que os anjos da Cidade de Prata chamaram de cenobitas (um cenobita é o líder de um secto de guardiões). Estas criaturas uniram-se nas proximidades de imensas torres negras construídas ao redor do Fosso e se proclamaram governantes de Metrópolis.

Ao mesmo tempo, outras áreas da cidade tornaram-se propriedade de magos satanistas, necromânticos, anjos caídos e alguns demônios de Arkanun.

Midgard

[um dos 16 principais Bolsões]

As terras geladas dos Vikings. Habitadas pelos *Aesires* e *Vanires*, e protegida pelos deuses nórdicos, Midgard também é a terra dos Anões, trolls e gigantes do gelo.

Midgard é separado de Arcádia pela cordilheira de **Miogaror**, que serve de divisão também para os reinos de Jotunheim, onde habitam os jotuns (gigantes) e onde existem passagens para o Underworld (Mundo Subterrâneo). Os mares ao redor de Midgard são protegidos pela serpente Jormungand.

A **Árvore Sagrada Yggdrasil** fica em algum lugar deste território, bem como a ponte Bifrost, única passagem segura para o Nodo onde fica o **Castelo de Odin**.

Nárnia

[Bolsão isolado, acessível apenas por Portais]

Continente descrito pelo escritor C. S. Lewis, povoado por criaturas fantásticas e governado por um rei leão chamado Aslan. A oponente mais perigosa das forças de Nárnia é a feiticeira do gelo Jadis, imperatriz das ilhas solitárias, uma poderosíssima bruxa capaz de controlar monstros, criaturas malignas e as forças do Inverno.

Navios Fantasmas

[Nodos Independentes]

Os oceanos do Multiverso são habitados por muitos navios fantasmas, cuja tripulação muitas vezes nem sabe que o navio afundou e continua com seus afazeres de viagem.

O caso mais famoso, sem dúvida nenhuma, é o do navio Titanic, que afundou no início do século XX mas cuja carcaça espiritual continua navegando pelos mares, podendo ser avistado em determinadas épocas do ano em algumas regiões ao norte, mas existem milhares de navios menores.

Os capitães destes navios agem de maneira muito semelhante aos senhores trevosos, sendo responsáveis por sua tripulação (composta de espectros, fantasmas e espíritos), seus prisioneiros e os espíritos cativos, bem como dos vivos que apareçam para investigar alguma coisa.

Neokosmos

[um dos 16 principais Bolsões]

Um continente criado pelos deuses gregos após o advento do cristianismo na Terra. Possui muitas características da antiga Grécia, mas com uma geografia própria e muito maior.

Neokosmos é protegido por Poseidon, o deus dos Mares de Arcádia e por seus oceanos turbulentos, sendo muito difícil e complicado chegar até suas praias. O único caminho conhecido é através de algumas rotas partindo de Velha Arcádia.

Neokosmos é dividido em Cidades-Estados independentes:

Astarte: Esta cidade se importa tanto com o poder militar quanto com a sabedoria humana, valorizando o indivíduo como um ser único e pensante.

Calimia: Conhecida pelo seu livre comércio. Quem governa essa polis é um conselho composto pela elite mercante da cidade.

Echódina: Esta é a cidade das Setídanes, uma tribo de mulheres guerreiras nômades, que só se recolhem a ela no inverno ou em casos especiais.

Falisia: Com um povo simples e calmo, esta é a polis mais acolhedora e a mais pacifica de todas, seus cidadãos se recusam a treinar ou carregar armas.

Lykurgia: Os homens e as mulheres dessa polis se orgulham de pertencer a polis de maior reconhecimento militar. Pouca coisa é mais importante para eles do que a disciplina e o treinamento nas artes da guerra.

Lyteros: Este reino já foi a maior polis de toda a civilização grega, porém hoje está decadente à espera do prometido, que, como reza a profecia, irá reerguer a polis.

Nacisi: Conhecida também como a Cidade Imaculada. A guerra nunca se aproximou desta polis.

Odestrya: Ilha ao sul do continente, que tem como especialidade a navegação e a intimidade com a vida ao mar.

Phoetor: Esta é a cidade dos Orosidai, filhos de Hefesto. Eles são os únicos que trabalham o *kryoatsali*, e cobram quanto querem por suas armas leves e resistentes.

Pyleos: Polis mais a oeste, é onde são feitos os rituais fúnebres dos homens mais ilustres de toda Hélade.

Sionorica: A polis perfeita, desde as construções totalmente planejadas até a sucessão ao trono. Também é a cidade do mais famoso oráculo do NeoKosmos.

Thaelia: Composta pelos homens e mulheres mais belos de todo o mundo grego. Esta cidade se importa mais com a aparência do que com qualquer outro assunto.

Nova Arcádia

[o maior de todos os Bolsões, um dos 16 principais Bolsões]

A terra das fadas, governada por Oberon e Titânia, lar da mitologia celta e dos costumes gaélicos. Nova Arcádia é um dos mais importantes Reinos do Multiverso, habitado por praticamente todas as raças conhecidas em seus bazares e vilas incrustradas nas florestas mágicas. De seus caminhos seguem rotas para todos os reinos conhecidos e Nova Arcádia possui mais portais do que qualquer outro reino do Multiverso.

Nova Arcádia está intimamente conectada com **Fairyland**, o território povoado pelas fadas e seres encantados, de onde todos os contos de fadas nasceram.

Os principais Druidas, Bardos e Rangers de toda Arcádia se reúnem nesta região. Os Rosacruzes da equipe de Shakespeare, assim como os escribas Moore e Gaiman podem ser encontrados em tavernas locais.

Oz

[Bolsão menor, independente]

Descrito pela primeira vez pelo escritor L. Frank Baum, em 1900, a Terra de Oz é o Bolsão habitado pelos *Munchkins*, seres pequenos como Halflings ou Anões, que se vestem apenas de azul. Oz pode ser acessado através das estradas de tijolos amarelos ou através de portais em furacões.

Originalmente, Oz era governado pela rainha Lurline, mas teve seu reino atacado por quatro Bruxas malvadas, que dividiram Oz em quatro reinos e escravizaram seus habitantes. Pouco tempo atrás, duas bruxas boas (Locaste e Glinda) conseguiram derrotar as bruxas malvadas do norte e do sul (respectivamente Singra e Mombi) e tomaram o controle, libertando as populações destas áreas. Suas feiticeiras mais poderosas, atualmente, são as Bruxas Boas do Norte e do Sul e as Bruxas Malvadas do Leste (Nessarose) e do Oeste (cujo nome é desconhecido).

Oz é dividido em 4 principais reinos: o **Reino Munchkin** a leste, o **Reino de Winkie** a oeste, o **Reino de Gillikin** ao norte e o **Reino de Quadling** ao sul, com a **Cidade Esmeralda** ao centro de tudo. Oz é cercado por desertos sem fim, provavelmente o Bolsão dos Reinos Desérticos.

Pântanos sem Fim

[Bolsão menor, ligado a vários Bolsões]

Acessível através de qualquer pântano, os Pântanos sem Fim são, como o próprio nome indica, regiões pantanosas que se estendem por milhares de quilômetros em todas as direções, povoadas por homens-répteis, Bullywugs, Trogloditas, Orcs, Hobgoblins, dragões negros e outras criaturas.

Existem vilas habitadas por humanos e outras raças humanóides também, localizadas geralmente nas partes mais altas dos morros que volta e meia se sobressaem das águas lamacentas. Castelos abandonados, habitados por mortos-vivos ou feiticeiros necromantes e torres construídas por magos reclusos também existem em áreas mais isoladas.

Em alguns pontos mais centrais dos Pântanos sem Fim, após algumas semanas de viagem, dizem existir Bolsões conhecidos como "Terras Perdidas" ou "Vale dos Dinossauros", habitados por répteis gigantes, dinossauros de todos os tipos, tribos bárbaras e criaturas antropomórficas descendentes dos dinossauros.

Palácio das Recordações

[Bolsão menor, Independente]

Existem áreas no Multiverso que são atemporais: refletem períodos da história da Terra, locais inóspitos e distantes, tempos antigos e esquecidos, porque até mesmo os deuses sonham e quando isto acontece, suas imagens em Spiritum são capazes de recriar com perfeição o ambiente em que viviam na Terra. Atraídos por esta energia, milhares de espíritos acabam convergindo para estas mesmas regiões do Sonhar. Com o tempo, cidades inteiras são criadas ao redor desses locais.

Paraíso das 77 Virgens

[Bolsão menor, Independente]

Um dos maiores vales espirituais, que é único para cada combatente dos exércitos do Islã, é o Paraíso das 77 Virgens. O vale espiritual possui a forma de um grande oásis, com uma construção no estilo muçulmano ao centro, rodeada de lagos, palmeiras e jardins, cuja brisa delicioso e o sol forte são bênçãos divinas.

Neste vale, os mais famosos e dedicados guerreiros do islã recebem de presente de Allah (oh, sábio e bondoso) setenta e sete virgens como esposas. Estas virgens são belíssimos espíritos femininos criados pelo poderoso Allah (que seu nome seja sempre venerado!) para atender a todas as vontades destes guerreiros e são chamadas de **houris**.

Os guerreiros poderiam passar a eternidade neste paraíso, mas muitos escolhem retornar à Terra para novas missões após alguns anos. Outros escolhem tornarem-se anjos do islã e combater a Jihad contra os infiéis. Estes anjos podem escolher morar nestes vales espirituais, se desejarem.

Paraíso dos Justos

[Bolsão menor, Independente]

Vale espiritual para qual se dirigem muitos fiéis de certas igrejas caça-níqueis, para aguardar o retorno do Senhor Jesus à Terra. No Paraíso dos Justos, os pobres espíritos são condenados a carregarem pela eternidade as trombetas de Jebedias, corações de ouro, flores do muro das lamentações, penduricalhos da esperança, badulaques e toda sorte de inutilidades que compraram "para se proteger dos espíritos do mal" na Terra. Muitos passam o tempo todo reclamando dos terrenos que compraram na Terra mas nunca receberão...

Note que os pastores não vêm para este vale. Existe uma região especial no Inferno reservada apenas para eles.

Reinos das 1.001 Noites

[um dos 16 principais Bolsões]

A terra dos bazares, sultões e gênios. De desertos escaldantes e oásis maravilhosos. Os reinos das 1.001 Noites são a versão mítica dos contos e lendas árabes. **Bagdah** é a capital de todos os territórios, governada pelo califa Harun Al-Rashid, protegida pelo Vizir Jafar al-Barmaki e detentora do maior bazar do Multiverso, onde se pode encontrar praticamente tudo o que desejar.

Outro território famoso é **Samarkhand**, grande ilha governada pelo rei Sharyah, marido de Sherazad.

Os Reinos das 1.001 Noites possuem muitos Personagens lendários, como Aladdin, o Marinheiro Sinbad, Ali Baba e os 40 ladrões, Beremiz Samir (o calculista de Bagdah), djinns, efreetis e toda sorte de gênios mágicos e Shaires, além do explorador vitoriano sir Richard Burton, que abriu as Primeiras Rotas Estabelecidas entre os Reinos das 1.001 Noites e Londinum.

Reinos de Canvas

[Bolsões menores, acessíveis através de Portais]

Nome dado a todos os reinos que podem ser acessados através de pinturas específicas, como os **Reinos de Dali**, **Picasso**, **Miró**, **Gaudi**, **Munch**, **Mondrian**, **Reimbrandt**, **Bosch** e outros. Alguns reinos são solitários, habitados apenas pelos artistas que o criaram, enquanto outros são formados por uma infinidade de criaturas e locais. Cada um destes reinos possui características específicas relacionadas com o artista que o criou.

Os Reinos de Dali e Bosch são os mais famosos, sendo os elefantes de Dali uma das montarias mais apreciadas nos Reinos das 1.001 Noites, obtendo um valor inestimável nos leilões.

Reinos de Fantasia

[Bolsões menores]

São os menores e mais numerosos Bolsões de Arcádia, criados pela mente de artistas, escritores e pensadores da Terra. Podem conter qualquer tipo de Raça, Classe ou Habilidade, de acordo com seu criador. Podem ser pequenos ou gigantescos em tamanho, mas normalmente estão isolados uns dos outros e dos Bolsões principais, sendo acessíveis apenas por caminhos pouco conhecido ou Portais.

Exemplos destes Bolsões são **Aldor**, **Tagmar**, **Arton**, **Greyhawk**, **Ravengard**, **Sendar**, **Alexandria**, **Epherus**, **Ravenloft**, **Nyverden**, **Aurone**, **Manlatan** e muitos outros.

Reinos de Jade

[um dos 16 principais Bolsões]

O Reino do Oriente de Arcádia. Um dos maiores continentes de todo o Multiverso, que reflete muito das características mitológicas da Antiga China. Os Reinos de Jade estão em constante guerra entre os Impérios de Wu, Shu e Wei.

Os territórios Principais são:

Cheng Du. Uma das regiões mais populosas do império de Jade, Cheng Du é conhecida por suas grandes plantações de arroz e também pelo cultivo de especiarias às margens dos grandes rios que cortam este território.

Chi Bi. Conhecida por sua região de grandes portos ao longo do rio Amarelo, especialmente por sua capital, Chi Bi.

Guan Du. Território que faz fronteira entre os Reinos de Jade e as Terras do Norte, governadas pelo bárbaro Gengis Khan. A principal cidade deste território é Baima.

He Fei. Grande centro comercial do Império, onde ficam as cidades de Yantai, Quindao e Lianymag. Existem muitos bazares e postos comerciais em toda esta região.

Korea. Um território muito exótico e antigo, com sua própria lingua e costumes. Sua capital é chamada de Masau, mas dizem que está para eclodir uma guerra civil entre o norte e o sul do território a qualquer momento. A ilha maior chama-se Tsushima e o arquipé-

lago de Liheyu é famoso por abrigar piratas de todos os tipos, atrás de grandes tesouros ancestrais escondidos.

Laos. Território coberto por densas florestas tropicais, com criaturas muito exóticas e perigosas. As vilas nesta região costumam ser construídas sobre palafitas às margens dos rios. É um território muito selvagem.

Luo Yang. Província onde existe a lenda de um antigo exército de milhares de soldados, pertencentes à dinastia do primeiro Imperador, transformados em pedra há muitos séculos e que aguardam o momento de retornarem à vida e tomarem o poder.

Montanhas de Shaolin. Uma região com muitas montanhas e muitos templos onde os monges se dedicam ao treino de diversas artes marciais. Existem templos dedicados ao treino do estilo de vários animais diferentes, como o dragão, o tigre, a garça, a serpente, o louva-deus, o macaco e muitos outros, cada um com suas regras e disciplina específicos.

Nan. Um território que tem sido tomado constantemente por batalhas entre o Império de Wu e o Império de Wei. É uma região próspera para mercenários.

Nan Wei. Território governado pelo império de Wei, mas com muitas forças rebeldes no oeste, provenientes de tribos hindus. Possui diversos templos ancestrais escondidos nas densas florestas de Nan, protegidos por monstros de muitos braços.

Nan Yang. Grande centro comercial, com muitas cidades mercadoras e grandes campos de cultivo de arroz. Também possui algumas florestas e bosques que são considerados encantados.

Nan Zhong. Território que faz fronteira com os reinos de Ganesha e Shiva. Existem muitos templos antigos e escondidos nas florestas tropicais, especialmente na região de Mandalay, no extremo oeste do território.

Planícies de Wu Zang. Grandes planícies ao norte do Império, limitada apenas pela grande muralha, uma construção milenar que separa os Reinos de Jade das Terras Selvagens e das Montanhas Inacessíveis.

Província de Ji. Uma das principais regiões portuárias do império de Jade. Habitada em sua maioria por pescadores e mercadores de especiarias. De seus portos saem e chegam muitos navios para Velha Arcádia, Nova Arcádia e as Terras do Norte. É um ótimo lugar para começar uma campanha trazendo Personagens ocidentais.

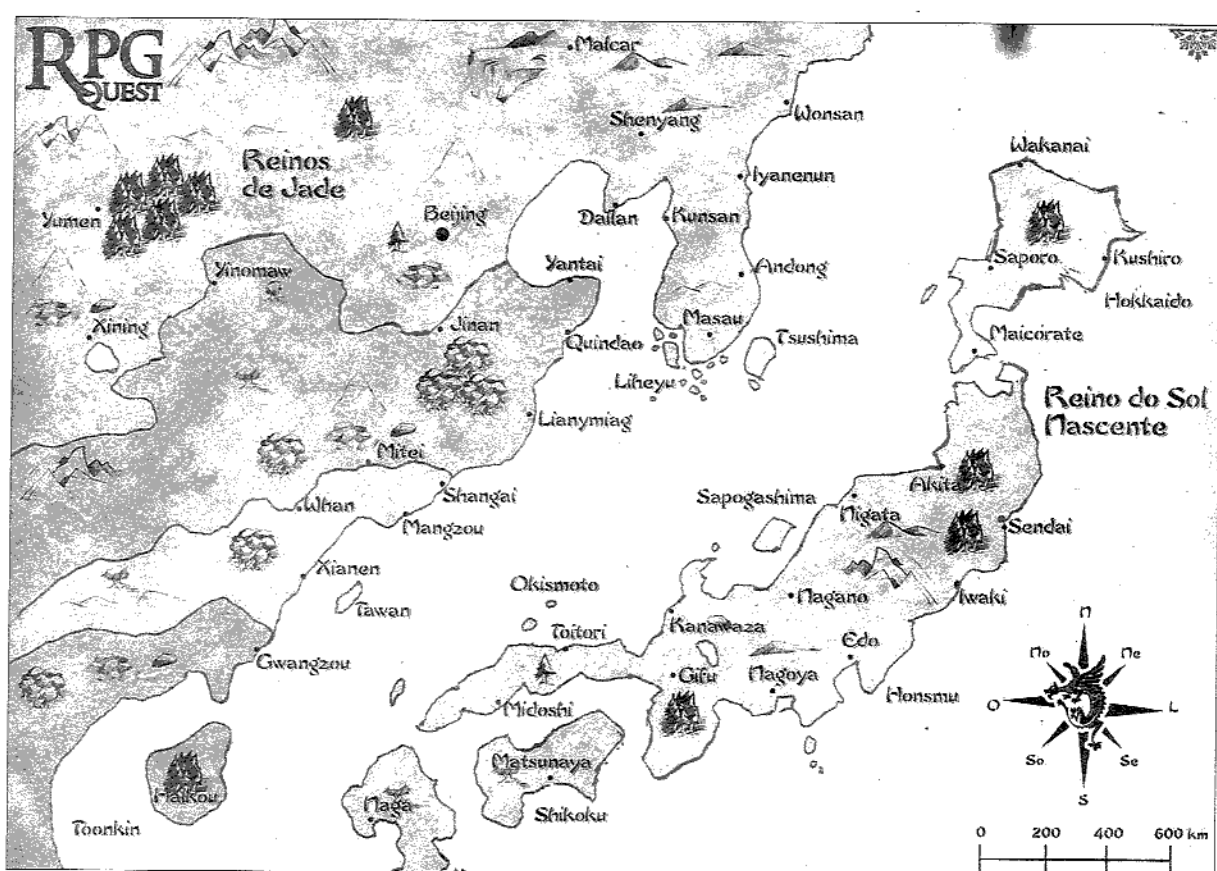
Ru Nan. É o território onde fica Beijing, maior cidade do império de Jade.

Shu. Território governado pelo Imperador Liu Bei e sede dos exércitos de Shu.

Tai Wan. Província comercial sem grande importância, exceto pela grande ilha localizada perto da costa, pertencente às Fadas de Nova Arcádia. Nesta ilha vivem elfos, anões, gnomos, fadas e muitas outras criaturas da corte Seelie, especialmente na cidade de Taipei. As Fadas vivem em atrito com os governadores da província, que exigem que a ilha se submeta ao Império de Jade.

Wu. Território governado pelo Imperador Sun Jian e sede dos exércitos de Wu.

Xiang Yang. Território com muitas florestas, conhecido por seus espíritos elementais. É neste território que fica o castelo de Xiaopei, morada do guerreiro Lu Bu.

Yi Ling. Sua principal cidade é Shangai, uma das maiores do continente, assim como Mangzou, grande porto comercial.

Reinos do Sol Nascente

[um dos 16 principais Bolsões]

Ilha fantástica protegida pelos ninja e samurai, os Reinos do Sol Nascente são o equivalente mítico do Japão Feudal, com seus castelos de pedra, templos budistas, vilas de pescadores e florestas lendárias povoadas por animais falantes. Também possui diversas ilhas habitadas por dragões e outras criaturas gigantescas e monstruosas.

As principais províncias dos Reinos do Sol Nascente são:

Ishikari. A região mais fria das ilhas. A floresta que fica no centro destas regiões é considerada mágica. Sua capital é Wakanai.

Hai Nan. A região leste é formada por vilas de pescadores, mas as fronteiras do oeste são constantemente atacadas por demônios da floresta. Sua capital é Gwangzou.

Hanoi. Um dos locais mais impressionantes da região, com suas torres de pedra e seus demônios de muitos braços.

Hokkaido. Hokkaido é a segunda maior ilha dos Reinos do Sol Nascente, lar de grandes samurais e guerreiros. Muitos viajantes de outras nações visitam esta região, por sua tolerância maior em relação a estrangeiros. Sua capital é Sapporo.

Hokurikudo. Território governado pelo clã Nobunaga sede dos exércitos imperiais do norte.

Kinai. Território governado pelo clã Tokugawa, sede dos exércitos imperiais do sul. Na região central entre Tokaido, San´Yodo e Kinai fica a região de Edo, muito famosa pelos templos de treinamento ninja.

Kitami. Dizem que a floresta de Kitami é habitada por estranhos seres chamados Kitsunes (raposas que conseguem se disfarçar de seres humanos). Sua capital é Kushiro.

Nankaido. Sua capital é Midoshi. Suas duas ilhas, Okismoto e Ryutou, são consideradas lugares mágicos.

Okinawa. Uma ilha que sofre influências dos dois Impérios, funcionando como uma espécie de "zona neutra" para negociações. Muitas espadas mágicas de qualidade são forjadas nesta região.

Saikaido. Ilha isolada dos Reinos do Sol Nascente, conhecida como "a Ilha das Serpentes", sua capital é Naga.

San´Indo. Uma das maiores regiões pesqueiras dos Reinos Orientais, graças à Baia de Sapogashima. A ilha de Sapogashima tem seu nome por causa de um grande dragão que vive lá.

San´Yodo. Sua capital é Kanawaza, uma das cidades mais antigas e misteriosas da região.

Shikoku. Ilha coberta por florestas de bambus.

Tokaido. Uma das regiões mais populosas das ilhas. Muitos centros comerciais perto das principais cidades: Edo e Nagoya.

Tosando. Muitas lendas a respeito de vampiros e mortos-vivos rondam esta região. Suas principais cidades são Iwaki e Sendai.

Reino dos Pesadelos

[Bolsão menor, independente]

Mas nem tudo são flores no Multiverso. Conforme nos afastamos das regiões mais seguras das reflexões das cidades, podemos nos aventurar em terras de pesadelos; locais onde nossos piores medos e traumas ressurgem a cada minuto.

Existem recriações de campos de concentração nazistas, campos de extermínio, favelas infinitas, desertos inóspitos e depósitos de lixo, onde monstros de todos os tipos são criados pelo Pensamento dos traumatizados ao longo das eras.

E quanto mais afastados estão esses reinos, piores eles são. Não há limites para a imaginação humana, que dirá para a imaginação daqueles que estão aprisionados no Inferno?

Existem torres imensas formadas por corpos entrelaçados, castelos feitos de gelo nos quais espíritos estão presos no interior das paredes translúcidas, pradarias formadas por crânios e teias de aranha construídas com o fio de prata de aventureiros que foram destruídos no Plano Astral, sem contar as masmorras que fazem os piores ambientes de *bondage* da Terra parecerem inocentes parques de diversão.

Todas essas torres e masmorras são habitadas por demônios poderosíssimos, que se alimentam da energia vital dos que os temem e sonham com eles todos os dias.

Reinos Elementais

[Reinos que permeiam todos os Bolsões]

Existem 6 reinos elementais, um para cada elemento (Terra, Ar, Água, Fogo, Luz, Trevas) e um sétimo Reino chamado Akáshico, da energia primordial.

Em cada Reino, o viajante encontrará todas as criaturas nativas deste elemento, cidades inteiras construídas a partir dos elementos primordiais e também os castelos e palácios dos principais deuses relacionados com cada um dos elementos.

São ativados através dos **Tatwas**, ou símbolos mágicos elementais capazes de abrir os Portais para estes Reinos e podem ser acessados a partir de quase todos os Reinos do Multiverso.

Reinos Submarinos

[Reinos que permeiam todos os Bolsões]

Abaixo do Mar de Poseidon, que atravessa praticamente todos os Bolsões que possuam praias, existe um **Reino Submarino** habitado pelas mais fantásticas criaturas marinhas, monstros gigantes, sereias, tritões, elfos-do-mar e outros.

Nos abismos mais profundos, criaturas de pesadelo, com muitos olhos e tentáculos, aguardam a chegada de exploradores incautos e serpentes do tamanho de torres podem ser avistadas pelos navegantes que se distanciem das rotas seguras.

As **Ilhas Flutuantes** são ilhas que não estão presas a nada, podendo se deslocar de acordo com a vontade dos deuses através dos Mares de Poseidon. Algumas são criadas por Magos muito poderosos, enquanto outras existem deste a aurora dos tempos. Existem até mesmo ilhas que estão vivas e atraem os navegantes com promessas de tesouros apenas para devorá-los. Também se pode encontrar lendas a respeito de **Tartarugas Gigantescas**, tão enormes (algumas possuem quase um quilômetro de diâmetro da carapaça) e tão lentas que acabaram desenvolvendo vegetação em suas grandes carapaças (a terra é trazida e depositada sobre elas durante as grandes tempestades ou furacões e as sementes os pássaros se encarregam de plantar), tornando-se verdadeiras ilhas flutuantes, com todo um ecossistema próprio.

Abaixo do nível do mar existem também centenas de cidades, castelos e torres submersas, variando desde as cidades de coral das Sereias e Tritões até cidades enclausuradas em domos de vidro ou versões da **Atlântida**.

Reinos Subterrâneos

[Bolsão subterrâneo acessível por todos os Planos]

Os Reinos Subterrâneos permeiam praticamente todos os Reinos do Multiverso. Assim como Poseidon é o Senhor dos Mares, Hades é o Senhor Absoluto dos Reinos Subtarrâneos e vive em seu palácio na Região da Velha Arcádia

Os Portais para se acessar os Reinos Subterrâneos encontram-se em qualquer lugar montanhoso onde existam cavernas profundas. Elas se interconectam por uma rede de túneis labirínticos gigantescos, formado por cavernas grandes o suficiente para comportar cidades inteiras dentro delas.

Anões, Duegares e Elfos Negros são as raças mais comuns de serem encontradas nos reinos subterrâneos, seja em suas grandes cidades, sejam em seus postos avançados, mas vermes gigantes (escavadores de túneis), elementais da terra, demônios fugitivos do Inferno, formigas gigantes, trolls, balrogs e outras criaturas podem ser encontradas com relativa facilidade.

Os Reinos Subterrâneos estão repletos de templos escavados na rocha, igrejas abandonadas de eras antigas e mausoléus para reis, faraós e magos de outros mundos. Também possuem muitas cidades que foram enterradas por terremotos e outros cataclísmas semelhantes.

Viajar dentro dos túneis, construções e cavernas não é para os inexperientes. Apesar de ser um meio muito bom de "cortar caminho" dentro do Multiverso, armadilhas e criaturas guardiãs estão por toda parte e não existem Rotas Comerciais ou Conhecidas totalmente seguras. Deve-se sempre recrutar o auxílio de um *Dungeoncrawler* nestas horas.

Assim como nos outros Bolsões Dimensionais do Multiverso, não existem muitos caminhos e rotas fixas entre as Cidades Subterrâneas além dos mapeados pelos viajantes experientes. A única diferença é que não se é possível distinguir quando um Plano termina e quando outro começa. Todos os Reinos Subterrâneos de todas as regiões de Arcádia são um só Bolsão Dimensional.

Alguns Reinos possuem divindades subterrâneas ou outros deuses responsáveis, mas eles estão sempre subordinados a Hades.

Samhaim

[Bolsão menor, ligado a Nova Arcádia]

A Terra da Noite Eterna. Iluminada por uma grande Lua cheia, esta região da Velha Arcádia possui noites muito longas e frias acompanhadas de dias nublados e escuros. Muitas das cidades de Samhaim possuem castelos habitados por vampiros ou outros mortos-vivos, e em seus pântanos se escondem terríveis bruxas, dragões negros e outras criaturas que impedem os viajantes de prosseguirem com sua jornada.

Shambhala

[Nodo]

Reino Místico que fica escondido em algum local nas cordilheiras entre os Reinos das 1.001 Noites e a India, acessível somente para os iniciados que conhecem os segredos de seus Portais. O caminho para Shambhala é protegido por gigantescos e ferozes yetis, ou homens-do-gelo, que não hesitarão em atacar e despedaçar os viajantes incômodos.

Shamballah é uma cidade-monastério de paz. Protegida do mundo exterior, viajantes encontram um lugar agradável, pacífico e pronto para receber os verdadeiros buscadores do autoconhecimento. O governante, rei Kalki, é um soberano benevolente e extremamente preocupado com seus súditos.

Spania

[Bolsão menor, localizado em Nova Arcádia]

Bolsão dominado pelos Inquisidores, especialmente pela Inquisição espanhola, cujos soldados tomaram conta da maioria das vilas, forçando os Bruxos, Magos e outras criaturas da floresta a se esconderem. Oficialmente, não existem outras raças neste Bolsão, apenas Humanos. Todas as outras raças são tratadas como "demônios" e perseguidas pela Inquisição.

Qualquer manifestação que não esteja de acordo com as bulas do Vaticano é perseguida, capturada e exterminada pelos Inquisidores. Seus castelos e mosteiros estão em todas as vilas e o medo domina as cidades iluminadas pelas tochas de Roma.

Todos os efeitos mágicos e ritualísticos sofrem penalidades pesadas em seus efeitos neste Bolsão. Qualquer Poder ou Habilidade mística também sofre redução em seus efeitos.

Sonhar

[Reino Espiritual isolado]

A Terra dos sonhos, composta por milhares de pequenos reinos que variam em tamanho de um campo de futebol até um pequeno continente. Cada Reino dos Sonhos possui suas próprias regras e diretrizes, sendo governado por um soberano que, por sua vez, deve vassalagem a **Morpheus**, Senhor de Todo o Sonhar.

Nestes reinos pode-se encontrar literalmente de tudo, mas as passagens, caminhos e portais são bem mais difíceis de serem abertos do que qualquer outro Reino de Arcádia. Como os Reinos dos Sonhos são mais sutis e efêmeros que os Bolsões tradicionais de Arcádia, a passagem para estas regiões só pode ser feita através de Rituais ou Portais específicos.

Taverna do Fim do Mundo

[Nodo Independente]

Dizem que nas bordas do Multiverso existe uma taverna que coexiste ao mesmo tempo em todas as épocas e todos os locais, e que a partir dela um viajante é capaz de encontrar outros viajantes dimensionais de muitos mundos e períodos.

Com certeza, um dos locais mais agradáveis de todo o Reino Espiritual, ideal para quem gosta de acumular cultura e conhecimentos sobre outros povos e raças, bem como fazer contatos em muitas dimensões.

Terra do Nunca

[Bolsão Isolado]

Ilha mágica localizada em alguma parte razoavelmente inacessível do Mar de Poseidon, isolado das demais áreas de Arcádia e que pode ser visitado somente através de Portais específicos. Trata-se de uma ilha onde as crianças nunca envelhecem, descrita pela primeira vez na terra pelo escritor J. M. Barrie.

Terra Média

[Bolsão isolado]

Este continente isolado foi descrito pela primeira vez por um explorador do Multiverso chamado J. R. R. Tolkien em sua coleção de textos. É um Continente povoado por Humanos, Halflings, Anões e Elfos em constante combate contra as forças do demônio Sauron, criador dos Orcs e Urukais da Terra Média.

Os Elfos que vivem neste Plano são muito parecidos com os Súlfidos de Hi-Brazil em aparência e cultura.

Trinidad e Caribbe

[conjunto de ilhas localizados entre Hi-Brazil e West]

Conhecido como "O Arquipélado dos Piratas", é a base para todos os navios e galeões mais importantes do Caribbe. Com uma economia à base do rum e do açúcar, Trinidad também é o local certo para se contratar piratas, marinheiros e mercenários para missões náuticas ou ataques a galeões.

Dizem que os melhores e mais velozes navios do Multiverso se encontram nesta região, bem como os melhores Sacerdotes do Wodun e os piores Feiticeiros do Voodoo.

Vaticano

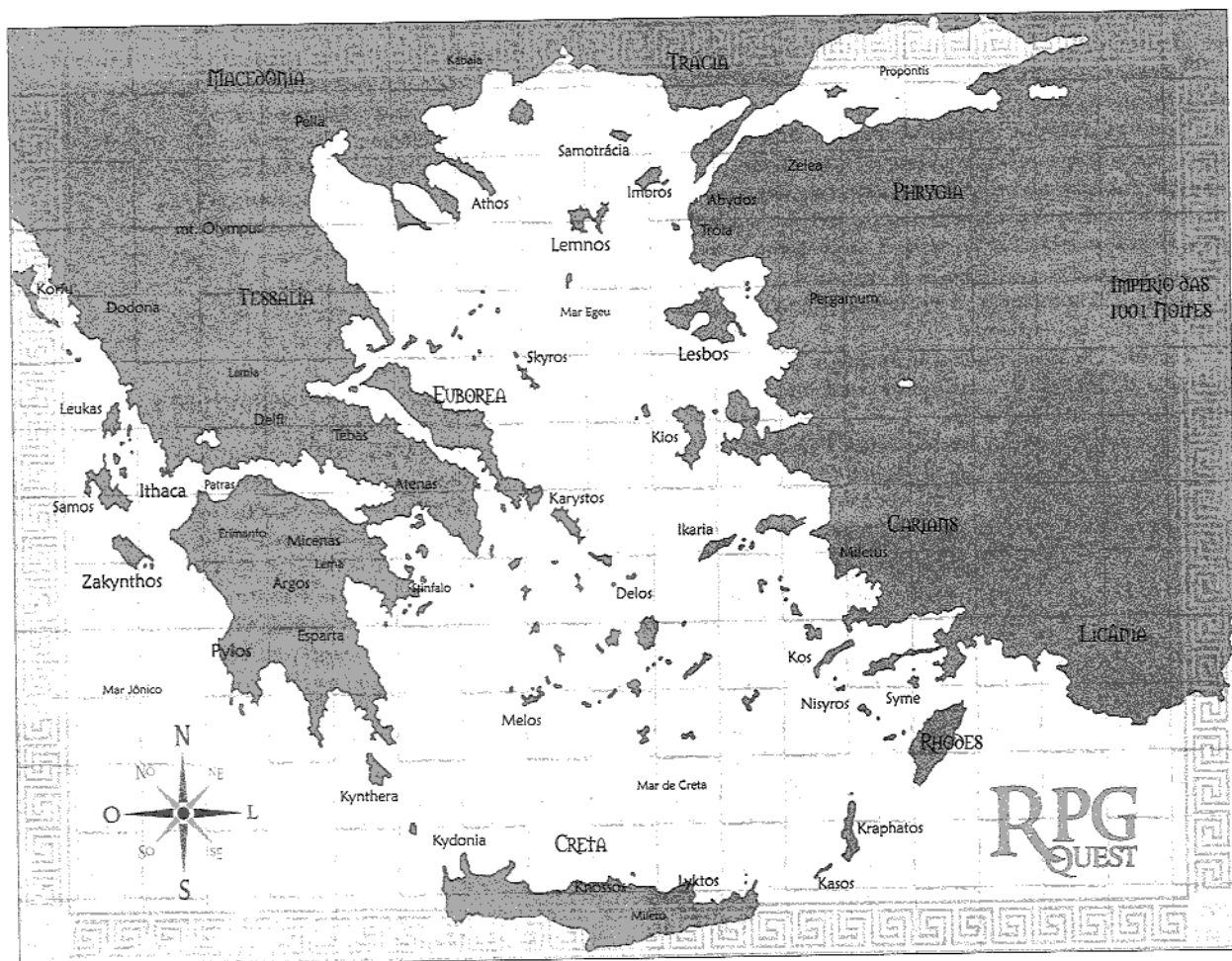
[Nodo da Península Itálica]

Monte Vaticano é o local sede da Igreja mais temida de Velha Arcádia, lar dos Médici, dos Bórgia e dos Sforza. Governado pelo papa, uma figura religiosa dedicada a destruir todas as outras religiões do Multiverso. Inimigos mortais dos Templários e do Priorado do Sião, o Vaticano se dedica a exterminar os descentendes de Cristo e Maria Madalena da face de Arcádia.

Suas bibliotecas contém uma das maiores coleções de livros, grimórios, textos e objetos mágicos de todo o Multiverso, mas ao mesmo tempo, é uma fortaleza protegida pelos mais sanguinários e perigosos Inquisidores. O Vaticano fica localizado perto da Cidade-estado de Roma, na fronteira entre a Velha Arcádia e Nova Arcádia.

Velha Arcádia

[um dos 16 principais Bolsões]

Lar dos deuses gregos e um dos Reinos mais antigos de Arcádia, criado por Zeus na origem dos tempos. Velha Arcádia engloba todas as lendas, contos e relatos da Antiga Grécia, dos trabalhos de Hércules à Guerra de Tróia.

Os principais territórios de Velha Arcádia são:

Atenas. Cidade-estado pertencente à região da Tessália, mas com autonomia e governos próprios. Sua protetora, Atenas, visita a cidade regularmente. É o maior e mais importante centro comercial de toda a Velha Arcádia.

Carians. Território governado pelo rei Car. É uma região mais selvagem, onde muitos dos monstros mais perigosos da Velha Arcádia vivem. Suas florestas possuem muitas vilas protegidas por lobisomens.

Creta. Uma das maiores ilhas do arquipélago, Creta é governada pelo rei Minos, na cidade-estado de **Knossos**. Também é o reino onde vive a maior parte dos minotauros da Velha Arcádia. Dizem que o rei mantém em um labirinto um minotauro selvagem, que seria o "Primeiro dos Minotauros", cujo nome é **Asterion**, nascido da união de Parsifae e de um boi enviado por Poseidon.

Delos. Ilha conhecida por ter sido o local de nascimento de Apolo e Artemis, mas que também dá nome ao arquipélago, composto por cerca de uma centena de ilhas.

Esparta. Cidade-estado mais poderosa militarmente do Peloponeso, governada pelo rei Leônidas e lar dos poderosos **300 de Esparta**, trezentos guerreiros mais habilidosos, terríveis e bem treinados da Velha Arcádia, que lutaram sozinhos contra mais de 20.000 homens do exército persa, comandado por Xerxes. Sua armada é considerada uma das mais poderosas de todo o Multiverso.

Euborea. A maior ilha de todo o arquipélago. Foi separada do continente por um terremoto causado pelos deuses.

Ithaca. É uma ilha localizada a oeste da Tessália, com cerca de 5.000 habitantes, governada pelo rei Ulisses, dos argonautas.

Lemnos. Ilha das Amazonas, mas que na verdade compreende um pequeno arquipélago ao norte da região central da Velha Arcádia, povoada apenas por Amazonas. Os homens são permitidos apenas como embaixadores de outros povos, mercadores ou servos e são tratados geralmente como cidadãos de segunda classe. Sua capital é **Lesbos**, mas sua principal cidade é **Themiscyra**. A Guerreira Hippólita é considerada a rainha das Amazonas.

Licânia. Um dos territórios mais antigos da Velha Arcádia, lar do rei Licaon, que foi transformado em lobisomem por Zeus na lenda que originou Arcádia.

Macedônia. Uma das maiores e mais populosas regiões da Velha Arcádia, governada pelo rei Pellas. O **Monte Olympus**, região onde se pode acessar o Nodo que leva ao panteão onde vivem os deuses olímpicos, fica na fronteira entre a Macedônia e a Tessália. Suas principais cidades são **Kabala**, **Pella** e **Athos**.

Phrygia. Governada pelo rei Midas (capaz de transformar em ouro qualquer objeto que tocar), este território faz fronteira com os reinos das 1.001 Noites e possui diversas Rotas Estabelecidas com eles. A cidade-estado de **Tróia**, governada pelo rei Príamo, fica neste território.

Rhodes. Ilha governada pelo rei Danaus, conhecida por seu grande protetor, o **Colosso de Rhodes**, um Construto de pedra com 34 metros de altura.

Tessália. A região central da Velha Arcádia, cuja capital é **Larissa**, é o território onde fica localizado o **Oráculo de Delfos**, o mais poderoso Oráculo de todo o Multiverso, dedicado ao deus Apolo. As cidades de **Lamia**, **Thebas** e **Atenas** também são cidades-estados importantíssimas da região.

West

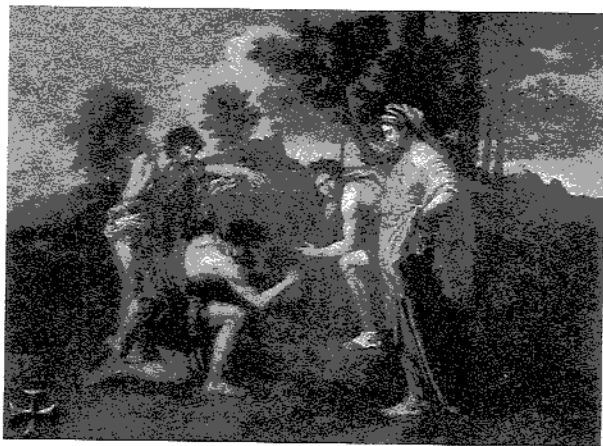
[um dos 16 principais Bolsões]

As lendas do velho-oeste americano estão todas representadas neste reino distante de Arcádia.

A história de West começou em 1830 nos Estados Unidos, com um jogador de pôquer chamado Johnathan H. Green. Conhecido como um dos melhores jogadores de pôquer de sua região, certa vez ele foi baleado durante uma partida por um de seus adversários. Na confusão, todos os jogadores fugiram e o cadáver de Johnathan esperava a chegada da Morte para levá-lo para os Reinos Espirituais. Quando a Morte chegou e se deparou com aquele jogo novo de cartas, pediu a Johnathan que a ensinasse a jogar. Após algumas partidas, a morte tornou-se obcecada com aquele jogo de cartas tão intrigante.

Johnathan ganhou a própria vida em uma aposta com a morte, que o deixou retornar à Terra até o final do século XIX. O jogador tornou-se um dos maiores jogadores de pôquer do velho-oeste, e onde quer que estivesse, contava sua história fantástica de como havia vencido a Morte em uma mão com "três valetes e um par de dez".

Em pouco tempo, todos os homens do meio oeste americano carregavam consigo baralhos para jogar, caso alguma coisa ruim acontecesse com eles. A Morte se tornou uma grande jogadora com o tempo e, além das vidas dos apostadores, ganhara para si fazendas, trens, bancos, bordéis, terrenos e até mesmo cidades, que os políticos, fazendeiros e xerifes apostavam na derradeira mesa verde.

No ano de 1899, a Morte veio uma última vez para levar Johnathan, conforme a aposta estabelecida um século antes. Quando partiu, decidiu levar consigo para o reino Espiritual tudo o que havia ganho, resultando na criação de um enorme território chamado West.

RPG QUEST

Outras Publicações

RPG Quest

Uma emocionante mistura de jogo de tabuleiro com RPG, RPGQuest é ideal para iniciar crianças a partir de 8 anos de idade no maravilhoso mundo dos Role Playing Games.

RPGQuest contém regras completas e dicas sobre como criar suas próprias masmorras, 120 Miniaturas de Papel coloridas 3D (entre aventureiros, NPCs e dezenas de monstros diferentes), Mapas coloridos para montar sua Masmorra da maneira que você desejar, objetos para decoração, armadilhas, portais e cinco aventuras prontas! Como bônus, o RPGQuest trará regras para que um grupo possa jogar "Sem Mestre", criando e desenvolvendo a masmorra, tesouros e monstros aleatoriamente a medida em que os heróis se aventuram para dentro dos túneis.

RPG Quest: Batalhas Externas

O enorme sucesso de RPGQuest tem agora este novo título. ***RPGQuest: Batalhas Externas*** traz uma nova gama de Personagens, monstros e cenários para tornar ainda mais completa sua diversão.

Ambientado em Arcádia, reino das Fadas e baseado em mitologia grega, ***RPGQuest: Batalhas Externas*** conta com 80 novas miniaturas, dezesnas de novos props e um poster-mapa duplo com 82x55cm, que pode ser usados dois a dois ou em espaços ainda maiores. Novas magias e novas Habilidades de classes trazem ainda mais realismo ao jogo.

RPGQuest: Batalhas Externas traz a regras para combates de exércitos permitindo uma nova modalidade de jogo: as batalhas de miniaturas de papel. As regras estão detalhas para combates de dois ou mais jogadores e permitem o uso das miniaturas de ***RPGQuest***.

RPG Quest: Cavaleiros Templários

Em ***RPGQuest: Cavaleiros Templários***, nossos heróis são cavaleiros que escolheram a mais perigosa de todas as missões: proteger as relíquias e os segredos mais bem guardados da Terra. Neste livro, você pode jogar com Cavaleiros Templários, Cavaleiros Hospitalários, Protetores do Santo Sepulcro, Membros do Priorado do Sião e Nobres Cátaros. Viva as aventuras junto com seus **heróis** ou controle um **exército de miniaturas**, enfrentando seus amigos em batalhas surpreendentes!

RPGQuest: Cavaleiros Templários conta com 170 novas miniaturas, e um novo poster-mapa duplo com 82x55cm, que pode ser usados dois a dois ou em espaços ainda maiores e ainda são compatíveis com os mapas de ***RPGQuest: Batalhas Externas***.

Totalmente compatível com a série ***RPGQuest***.

RPGQuest: Aventuras Orientais

O aguardado lançamento da série ***RPGQuest***, desta vez com ninjas e samurais. ***RPGQuest: Aventuras Orientais*** traz para vocês 83 novas miniaturas (incluindo um dragão prateado oriental, onis, kappas, bargongs e um vampiro kiang shi), além de 216 *counters* de soldados para travar batalhas em larga escala e mais um cenário para ***RPGQuest: Batalhas Externas***. ***RPGQuest: Aventuras Orientais*** traz como brinde um jogo de *WARGAME*, no melhor estilo do War, onde até 5 participantes podem definir o destino da Guerra dos 5 Impérios.

Totalmente compatível com a série ***RPGQuest***.

Anime RPG

Anime RPG foi feito diretamente para os fãs de Anime e Mangá. Contém regras completas para criar e desenvolver um universo baseado em qualquer desenho ou quadrinho japonês. Contém regras para criação de Personagens baseados nos principais Animes da Atualidade.

Além disso, ***Anime RPG*** traz regras para a construção de MECHAs (robôs gigantes), cibernéticos, monstros de bolso, poderes sobrenaturais, disparos de energia e muito mais... Traz também regras para adaptar todos os principais animes e mangás para o universo do RPG. Escrito por Luciana Bacci, uma expert em anime e mangá e a primeira escritora de RPG do Brasil com regras adaptadas por Marcelo Del Debbio, criador do Sistema Daemon.

Se você é fã de Mangás, este RPG é obrigatório!

RPG QUEST

Arkanun 3.5

Arkanun é ambientado em uma Idade Média sombria e ameaçadora, enquanto a Peste Negra assolava a Europa, onde a Inquisição perseguia e condenava à fogueira qualquer manifestação de atos demoníacos como bruxas, magos ou filhos do demônio. Onde feudos imundos e abadias escondidas guardavem segredos que não poderiam ser revelados.

Totalmente baseado em mitologia e ocultismo medieval verdadeiro, Arkanun traz quarenta e cinco novos kits, novos rituais e exemplos de magias, ordens e sociedades secretas medievais e exemplos das onze principais cidades da Europa do século XIV, com a descrição completa dos magos, anjos e demônios que vivem em cada uma delas, seus poderes, influência e conexões.

Hi-Brazil

Hi-Brazil é um dos principais continentes de Arcádia. Localizado no extremo oeste, é tido por muitos como uma terra abençoada e santificada, para onde os espíritos dos mais nobres guerreiros irão para buscar o descanso eterno. Porém, esta história não passa de uma lenda espalhada no Velho Continente como uma forma de colonizar mais facilmente esta bizarra e complicada terra, recheada de criaturas estranhas e perigosas, tribos de canibais selvagens e monstros de todo tipo.

Bem vindo a Hi-Brazil.

Neokosmos

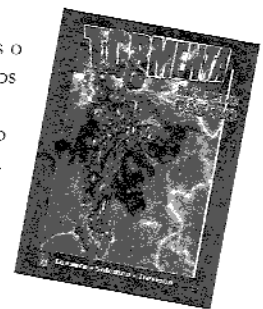
Arcádia NeoKosmos é um novo cenário de RPG - *Role Playing Game* - baseado em Mitologia Grega, e contém:

Detalhes para construção de Personagens com 7 raças jogáveis, adaptações das 9 Classes Básicas de D20/Kits para Daemon, 4 novas Classes de Prestígio/Kits e 5 novos Talentos/ Aprimoramentos. Descrições sobre o histórico e forma de governo de 12 das principais cidades-estado, o Panteão Olímpico e as relações dos Deuses com os mortais e entre si. A cultura e o cotidiano do mundo dominado pelos gregos, aventura introdutória que insere os Personagens em meio aos eventos que fazem parte da cronologia oficial do cenário.

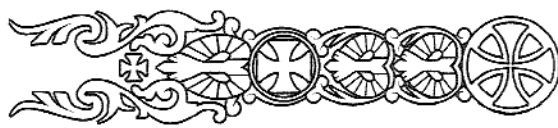
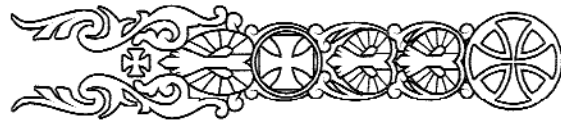
Tormenta - Módulo Básico

Em relação à 3ª edição, não fizemos mudanças profundas, mas sim mudanças significativas. Atualizamos o universo para as mudanças que vêm ocorrendo nos últimos tempos. Também fizemos um agrupamento de todos os NPCs em uma única parte do livro de modo a facilitar a consulta por jogadores e mestres.

Por último, fizemos uma revisão completa do livro e incluímos a versão mais atual das regras do Sistema Daemon. Assim como todos os nossos livros da série 3.5, quem já possui a 3ª edição não precisa comprar este livro, pois ele possui todo o material da antiga edição, mas se você não conhece o mundo de Arton, este é um livro indispensável!

Tudo isso em um Módulo Básico completo, que você pode começar a jogar sem precisar de nenhum Livro do Jogador ou do Mestre!

Grimório

Grimorio é o maior e mais completo suplemento de magia já feito no Brasil. Com 666 rituais de todas as Formas, Caminhos e Círculos possíveis e imaginários. Traz regras completas sobre como organizar um grimório, os tipos de Magia existentes e como realizar rituais em um jogo de RPG.

Este livro contém todos os tipos de magia, abrangendo todas as escolas existentes. Magias de combate, de cura, proteção, transmutação, necromancia, invocação, conjuração, elementais, espirituais e astrais. Para o Sistema Daemon e D20 possui acabamento de luxo (reforçado) por que ele é um livro de referência para jogadores e Mestres.

Nome ______ Jogador ______
Raça ______ Classe ______ Sexo ______ Deslocamento ______
Idade ______ Altura ______ Peso ______ Cabelos ______ Olhos ______ Pele ______
Divindade(s) ______ Plano de Origem ______

Atributos

	Atributo	Racial	Modif.	Final
Força (FR)				
Constituição (CON)				
Destreza (DEX)				
Agilidade (AGI)				
Inteligência (INT)				
Força de Vontade (WILL)				
Percepção (PER)				
Carisma (CAR)				

Pontos de Vida	Pontos de Magia	Ataque	Defesa	Iniciativa

Ataque = (DEX+Arma)/2
Defesa = 7 + (AGI+*Escudo*)/2 ou 7+(AGI+*Esquiva*)/2
Iniciativa = (PER+AGI)/2

Perícias

Nome	Graduação

Perícias com Armas

2M	Armas	Bônus	Dano	Alcance	Tipo
[ ]					
[ ]					
[ ]					
[ ]					
[ ]					

Armaduras / Escudos

Armaduras	IP-C	IP-E	IP-P

Rituais

	Arkanos	Divinos	PSI
1º Círculo			
2º Círculo			
3º Círculo			
4º Círculo			
5º Círculo			
6º Círculo			

Habilidades

Nome	Graduação

Caminhos de Magia

Ar ______ Fogo ______ Luz ______
Terra ______ Água ______ Trevas ______

Pontos de Experiência ______

Tesouro

Tesouro Inicial: (4d6+CAR) x 10 gp

RPGQuest é um jogo de Fantasia e Aventura, que se passa em um mundo chamado Multiverso, o Reino da Imaginação. Considerado o maior e mais completo Manual de RPG (Role Playing Game) já publicado, nestas páginas você encontrará todas as opções e ferramentas necessárias para criar Personagens marcantes e Histórias Épicas inesquecíveis.

Este livro contém:
- Regras completas para se jogar RPG.
- 80 Raças.
- 110 Classes.
- 200 Habilidades.
- 190 Rituais Arkanos e Divinos.
- 130 Poderes Psiônicos.
- 122 Deuses em 13 Panteões diferentes.
- 56 Mini-cenários de jogo.
- 114 Armas Brancas, 23 Armas de Fogo e 7 tipos de Canhões.
- 41 Escudos e Armaduras.
- 56 Familiares, combinados com 152 poderes de Familiares.
- 59 Veículos aéreos, terrestres e aquáticos.
- infinitas possibilidades de aventura e diversão.

Você é o Herói !!!

Brasil: R$ 39,00 Europa: €15,90
ISBN 85-87013-55-6
9 788587 013552

RPG QUEST

Daemon Editora

de Arcádia, e seus oceanos turbulentos, sendo muito difícil e complicado chegar até suas praias. O único caminho conhecido é através de algumas rotas partindo de Velha Arcádia.

Nova Arcádia: a Terra das Fadas, governada por Oberon e Titânia, lar da mitologia celta e dos costumes gaélicos. Nova Arcádia é um dos principais e mais importantes Reinos do Multiverso, habitado por praticamente todas as raças conhecidas em seus bazares e vilas incrustradas nas florestas mágicas. De seus caminhos seguem rotas para todos os Reinos conhecidos e Nova Arcádia possui mais portais do que qualquer outro Reino do Multiverso.

Reinos das 1.001 Noites: a terra dos bazares, sultões e gênios. Com desertos escaldantes e oásis maravilhosos. Os Reinos das 1.001 Noites são a versão mítica dos contos e lendas árabes.

Reinos de Canvas: nome dado a todos os Reinos que podem ser acessados através de pinturas específicas, como os Reinos de Dali, Picasso, Miró, Gaudi, Munch, Mondrian, Reimbrandt, Bosch e outros. alguns Reinos são solitários, habitados apenas pelos artistas que o criaram, enquanto outros são formados por uma infinidade de criaturas e locais. Cada um destes Reinos possui características específicas relacionadas com o artista que o criou.

Reinos de Jade: O Reino do Oriente de Arcádia. Um dos maiores continentes de todo o Multiverso, que reflete muito das características mitológicas da Antiga China. Os Reinos de Jade estão em constante guerra entre os impérios de Wu, Shu e Wei.

Reinos do Sol Nascente: Ilha fantástica protegida pelos ninja e samurai, os Reinos do Sol Nascente são o equivalente mítico do Japão Feudal, com seus castelos de pedra, templos budistas, vilas de pescadores e florestas lendárias habitadas por animais falantes. Também possui diversas ilhas habitadas por dragões e outras criaturas gigantescas e monstruosas.

Reinos Elementais: existem 6 reinos elementais, um para cada elemento (Terra, Ar, Água, Fogo, Luz, Trevas) e um sétimo Reino chamado Akáshico, da energia primordial. Em cada Reino o viajante encontrará todas as criaturas nativas deste elemento, cidades inteiras construídas a partir dos elementos primordiais e também os castelos e palácios dos principais deuses relacionados com cada um dos elementos. São ativados através dos *Tatwas*, ou símbolos mágicos elementais e podem ser acessados a partir de quase todos os Reinos do Multiverso.

Sonhar: A Terra dos Sonhos, composta por milhares de pequenos reinos que variam em tamanho de um campo de futebol até um pequeno continente. Cada Reino dos Sonhos possui suas próprias regras e diretrizes, sendo governado por um soberano que, por sua vez, deve vassalagem a Morpheus, Senhor de Todo o Sonhar. Nestes reinos pode-se encontrar literalmente de tudo, mas as passagens, caminhos e portais são bem mais difíceis de serem abertos do que qualquer outro reino de Arcádia.

Tagmar: Universo mágico localizado em outra parte do Multiverso, isolado das demais áreas de Arcádia e que pode ser visitado somente através de portais específicos.

Velha Arcádia: lar dos deuses gregos e um dos reinos mais antigos de Arcádia, criado por Zeus na origem dos tempos. Velha Arcádia engloba todas as lendas, contos e relatos da Antiga Grécia, dos trabalhos de Hércules à Guerra de Tróia.

West: As lendas do Velho-Oeste Americano estão todas representadas neste reino distante de Arcádia.

O Questionário

Para melhor compor um Personagem, você pode responder às seguintes perguntas e anotar as respostas em um diário, que servirá como base para definir os Atributos do Personagem futuramente. Estas questões **NÃO** são obrigatórias e só deverão ser usadas se o Jogador desejar um Personagem bem construído.

Ao contrário dos outros RPGs, que perdem muito tempo focando em bônus e mais bônus, ***RPGQuest*** se propõe a um exercício de imaginação e se concentra em Personagens bem construídos e histórias empolgantes.

História

1. Qual é o nome dele?
2. Qual a sua raça?
3. Em que ano ele nasceu? Quantos anos ele tem?
4. Onde ele nasceu e cresceu?
5. Ele conheceu seus pais? O que ele sente sobre eles?
6. Os pais dele estão vivos?
7. Como os pais dele vivem?
8. Ele tem irmãos ou irmãs?
9. Se tem, ele sabe onde eles estão e o que estão fazendo? (válido para outros tipos de parentes)
10. Sua família tomou parte no início de sua carreira de aventuras? Se não, quem tomou e como?
11. Ele teve amigos em sua juventude?
12. Ele é casado? (ou noivo?, ou viúvo?...) Se for, como aconteceu?
13. Ele tem filhos? Se tem, como eles são?
14. O que ele fazia antes de ser aventureiro?
15. Como isso pode afetar sua carreira como aventureiro?
16. Por que ele se tornou um aventureiro?
17. Qual é o seu deus (ou deuses) de adoração?

A criação de uma cidade-natal e de parentes e amigos para o Personagem, embora um pouco trabalhosa, vai ajudar muito o Mestre a desenvolver idéias para Aventuras no futuro, pois ele sempre poderá utilizar estes ganchos para criar eventos para o grupo ajudar a resolver. Não precisa ser nenhuma Aventura envolvendo combates, mas, por exemplo, pode requisitar a ajuda dos Aventureiros para defender um castelo que o tio está construíndo, proteger a frota de um irmão ou primo que está sendo atacado por piratas, investigar a vida do pretendente à mão da irmã sem despertar suspeitas nela, resolver uma briga de família e outras Aventuras que podem ser muito divertidas sem envolver necessariamente violência.

Quanto melhor a descrição do passado de seu Personagem, maior a qualidade da Campanha.

Amigos

1. Quais são seus melhores amigos?
2. Como ele os conheceu? O que eles fazem da vida?
3. Descreva-os em poucas palavras.
4. Eles têm família? Filhos?

Objetivos / Motivação

1. O Personagem tem algum objetivo? Se tem, qual é?
2. E por que ele tenta fazer isso?
3. O que ele vai fazer quando conseguir seu objetivo?

4. O que ele vai fazer se falhar?
5. O que ele considera seu maior obstáculo?
6. O que ele faz para sobrepujar esse obstáculo?
7. Se ele pudesse mudar algo no mundo, o que mudaria?
8. Se ele pudesse mudar algo em si mesmo, o que seria?
9. Ele tem medo de alguma coisa?

Personalidade

1. Como outros Personagens descrevem seu Personagem?
2. Como ele se auto-descreveria?
3. Qual sua maior qualidade?
4. Qual seu maior defeito?

Aqui entramos nos aspectos mais psicológicos do Personagem, que podem ser desenvolvidos caso o Mestre ou os Jogadores queiram algum dia escrever algum conto ou romance baseado nas Aventuras de seus Heróis. Saiba que os maiores e mais interessantes Personagens da ficção são aqueles que possuem uma história bem desenvolvida. Ninguém se lembrará do "*John muitos bônus*", mas com certeza todos irão dar boas risadas com as Aventuras de um Herói que tenha traços humanos... virtudes e defeitos como todo mundo. E fraquezas também. Se até Indiana Jones tinha medo de cobras, por que o seu Personagem não pode ter uma fraqueza ou ponto fraco?

Aparência

1. Como ele é fisicamente (em detalhes)?
2. Qual é o aspecto da aparência física dele que é mais distintiva ou mais facilmente notada?
3. Ele está satisfeito com essa aparência?
4. O que ele gostaria de mudar se pudesse?
5. Como ele gosta de se vestir?

Atitude

1. Qual é a atitude dele em relação ao mundo?
2. E com relação às outros Personagens?
3. Ele tem atitudes diferenciadas para determinados grupos de Personagens ou profissionais?
4. Qual sua visão sobre os deuses?

A aparência de um Aventureiro é um fator muito divertido para a criação de boas histórias. Mesmo defeitos físicos podem ser transformados em uma fonte de inspiração que criará Personagens memoráveis (como o nariz gigantesco de Cirano de Bergerac ou a barriga de Sancho Pança). O modo de vestir de um Personagem pode dizer muito sobre o que ele pensa ou como age.

Ele possui gostos finos? só usa do bom e do melhor? Isso poderá gerar idéias para aventuras engraçadas onde o Personagem precisa sobreviver disfarçado em uma aldeia goblinóide tosca e suja. Qual seria sua reação? Ele é um bárbaro troglodita? como prepará-lo para o baile real que será feito em homenagem aos Aventureiros por terem salvo o reino do dragão vermelho? Seu Personagem odeia anões? E se a única curandeira de todo o Vale de Namir que possuir a poção de cura para a doença que está matando a irmã de seu Personagem for uma anã? Como seu Personagem reagiria?

Gostos e preferências

1. Como ele passa suas horas de lazer?
2. O que ele gosta de vestir?
3. O que ele gosta mais no trabalho / ocupação?
4. O que ele gosta de comer?
5. Ele coleciona algo ou tem algum passatempo?
6. Ele tem algum animal de estimação?
7. Que tipo de companhia ele prefere?
8. E que tipo de amante?
9. Ele tem algum sonho?
10. Ele gosta de viajar? Prefere o mar ou as montanhas?
11. Prefere cidades ou locais mais selvagens?

Ambiente

1. Onde ele mora e como é esse lugar?
2. Como é o clima?
3. Por que ele mora lá?
4. Quais são os problemas comuns lá?
5. Como é sua rotina diária?
6. Existe alguma coisa que ele deixou para trás?

Detalhes da história

Faça esta parte do trabalho em conjunto com o Mestre, pois muito do que for escolhido aqui será utilizado por ele como fundo para sua Aventura posterior. Tente localizar a história do seu Personagem com a dos outros Personagens da campanha, com a trama criada pelo Mestre e com os outros NPCs. Se a história de TODOS os Personagens do grupo não forem compatíveis, comece novamente. A história de seu Personagem deve ser condizente com o mundo estruturado pelo Mestre.

Pontos de Criação de Personagens

O Mestre determinará quantos Pontos de Criação de Personagem para cada tipo de Campanha ele permitirá. Quanto menos Pontos de Criação, mais realista a campanha, quanto mais Pontos de Criação, mais fantástica será.

Pontos de Criação são gastos para comprar Raças, Classes e Aprimoramentos, tanto individuais como para o grupo.

Tipo	Pontos
Realista	6
Fantasia Medieval	8
Fantástica	10

Além da pontuação, cabe ao Mestre permitir ou não a escolha de Raças e Classes que não pertençam ao Local de Campanha. Ele pode definir que só serão autorizadas Raças e Classes pertencentes ao Local da Campanha OU pode autorizar a escolha de Raças e Classes de outros universos com um custo adicional de +2.

Observação: Note que o *Local de Origem da Campanha* pode mudar ao longo da própria Campanha. Se um grupo começa o jogo em Nova Arcádia, nada impede que uma Aventura os leve para os Reinos de Jade, onde podem encontrar-se com um novo membro do grupo. Neste caso, as pontuações para escolha de Raça e Classe para este novo membro do grupo são diferentes!